Não vendemos assinaturas

Venda somente em banca

R$ 2,99

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

4 WHEEL THUNDER - DC
PERFECT DARK - N64
RAYMAN 2 - PS
E MUITO MAIS



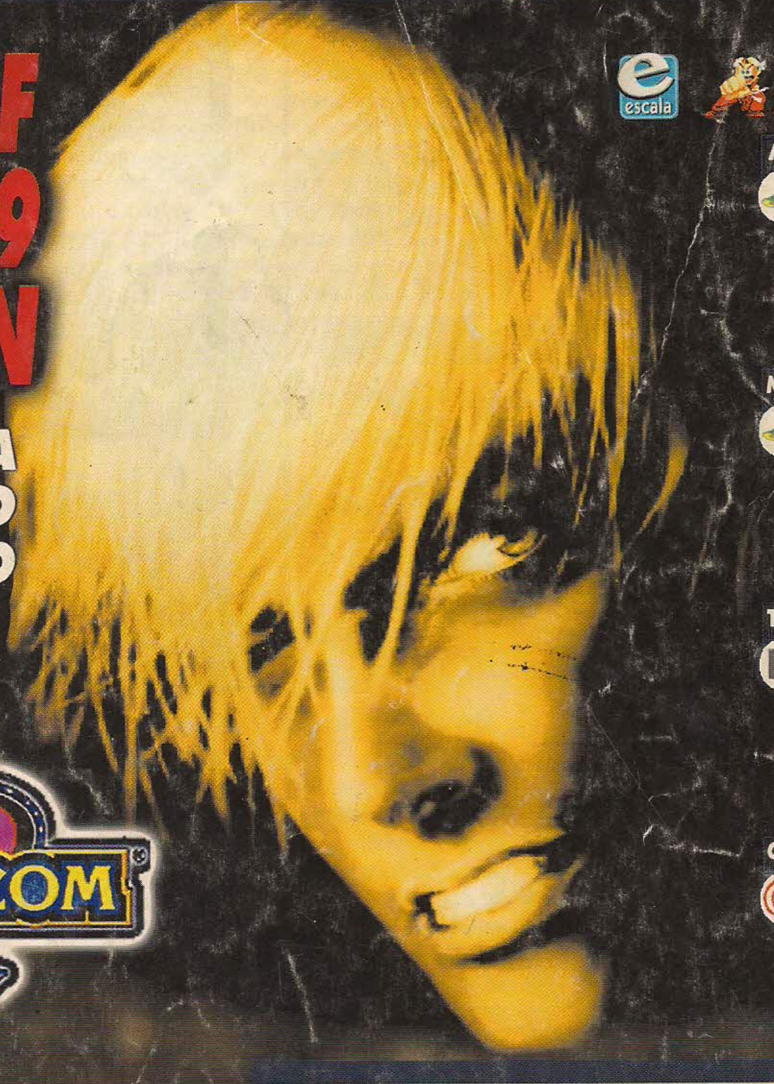
JEDI POWER BATTLES
USE SUA FORÇA JEDI

ALUNDRA 2
A CONTINUAÇÃO DE UM CLÁSSICO PARA PLAYSTATION



GAMERS

ANO VI NÚMERO 64
R$ 2,99



THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION

KOF CHEGA PARA DREAMCAST TÃO BOM QUANTO DO ARCADE

escala

PROGAMES

ARMY MEN: W W



MAGICAL RACING QUEST



THIEF 2: TMA

PC



GIGA WING



MARVEL VS. CAPCOM 2

New Age of Heroes

UM DOS MELHORES JOGOS DE LUTA PARA DREAMCAST



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

ARREPIE NESTE SUPER GAME DE MOTOCROSS PARA N64

ISSN 1413-1471

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

O QUE VEM POR AÍ!!!

Mais uma semana... Mais uma edição recheada de novidades para você! Logo de cara você confere a próxima remessa de games a invadir o mercado no Game News. Para começar, os proprietários de Dreamcast que gostam de um bom RPG tradicional (de preferência, aqueles do tempo do Super NES) vão se deliciar com **Emblem of Eru: El Dorado Gate**, o primeiro capítulo do RPG bimestral da Capcom, com direito a artworks de Yoshitaka Amano. Ainda se você possui o 128-bit da Sega, mas curte mais uma velocidade descompromissada, então o seu negócio é **4 Wheel Thunder**, um excelente off-road que continua a mais nova série da Midway iniciada com Hydro Thunder. Para quem tem um Nintendo 64, trazemos mais novidades e imagens de **Perfect Dark**, o esperadíssimo sucessor de Goldeneye, que agora está previsto para maio. Se você preferir velocidade no console da Big N, teremos **F1 Racing Championship**, e se você gosta mesmo é de uma pancadaria gratuita, então confira **Fighter Destiny 2**. Para PlayStation, temos os previews de **Vanguard Bandits**, o próximo jogo da Working Designs, e a excelente versão de **Rayman 2: The Great Escape**, atrasada mas com os seus atrativos particulares. Se você preferir uma aventura de bolso, confira **Disney's Dinosaur** para Game Boy Color, o game baseado no próximo sucesso de cinema da Disney.

O futuro é promissor, mas o presente também traz boas novidades. É o caso da versão americana de **Alundra 2**, o excelente game de RPG/Ação de PlayStation, agora poligonal. Mas o console da Sony também traz pancadaria com **Urban Chaos** e **Star Wars: Jedi Power Battles** (Obi-Wan Kenobi e Qui-Gon Jinn descendo o braço? O que mais você poderia querer na vida?), velocidade e diversão com o engraçado **Magical Racing Quest** da Disney e mais uma versão do game dos soldadinhos de plástico, **Army Men World War**. O Dreamcast detona geral com The **King of Fighters 99 Evolution** e **Marvel VS. Capcom 2: New Age of Heroes**, dois dos games de luta mais esperados para o console, além de sua versão evoluída de **Star Wars Episode I: Racer**. Mas não é só, ainda temos **Jeremy McGrath Supercross 2000** para Nintendo 64, o incrível **Wario Land 3** para Game Boy Color e, para a galera dos computadores, a continuação do game "de ladrão", **Thief II: The Metal Age**.

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

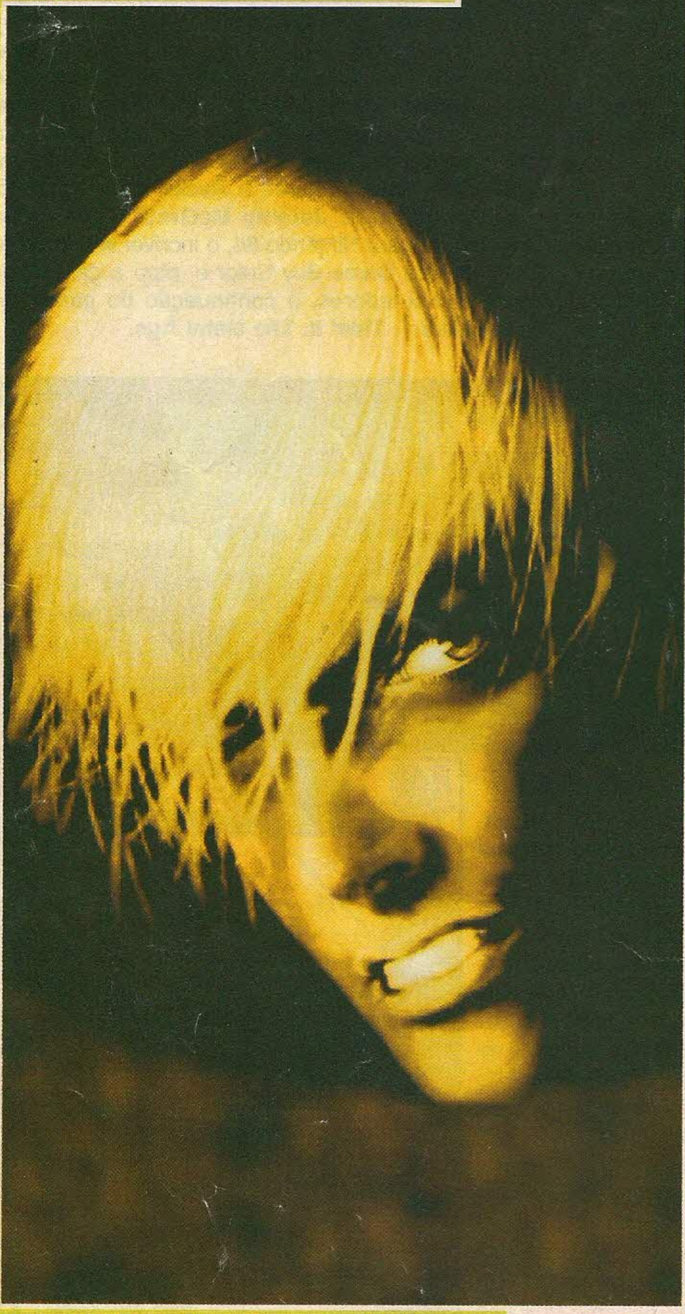
Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.



GAMERS

ANO VI - NÚMERO 64

A evolução do título supremo da SNK



KOF'99: Evoltion Página 50

SEÇÕES

ÍNDICE

SEÇÕES

Alundra 2



34 — *A esperada continuação do melhor RPG/Ação do PS.*

Marvel Vs Capcom 2



52 — *O melhor dos crossovers da Capcom arrebenta no Dreamcast!*

Wario 3



60 — *A contra parte de Mario ganha sua terceira aventura.*

Thief II



65 — *Se você gostou do primeiro, não perderá este por nada no mundo.*



Etan Hunt entra numa missão impossível no GBC.

Mission Impossible 62

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

EMBLEM OF ERU: EL DORADO GATE

Capcom
RPG - GD (?)
Previsto para junho de 2000 no Japão
EXPECTATIVA: ★★★★☆







A Capcom mencionou pela primeira vez a possibilidade de um título de RPG mensal para um console há quase um ano e finalmente divulgou alguns detalhes sólidos. O jogo é chamado Emblem of Eru e é para Dreamcast. Mas ao invés de ser lançado mensalmente, o game será lançado bimestralmente a começar de junho no Japão. O jogo originalmente estava programado para Saturn, mas aparentemente sofreu problemas de produção ou mais provavelmente foi segurado pelo motivo da curta vida do console. O jogo é composto de 24 episódios e o primeiro capítulo, denominado Emblem of Eru: El Dorado Gate, incluirá os sete primeiros episódios. Os próximos capítulos da série terão de três a quatro episódios cada. O character design tem sido feito por ninguém menos que Yoshitaka Amano (responsável por Final Fantasy do I ao VI e outros games como o primeiro Front Mission e Rebus/Kartia) e o script é de autoria da Flagship, que trabalhou nos enredos de outros grandes títulos como Resident Evil e Legend of Zelda: Mysterious Fruit of Tree.

A história começa muito tempo atrás quando o deus de todo o conhecimento, Dios e o deus do mal, Razin, entraram em conflito. Dios derrotou Razin e o baniu juntamente com seus 12 discípulos do mal. Muitas eras se passaram e as pessoas há muito se esqueceram de Razin. Agora é a aurora da revolução industrial e a Stasia Engine foi inventada. Este engenhoso artefato torna possível para qualquer um extrair a energia da Stasia – um recurso similar ao nosso carvão ou petróleo. Antes da invenção da Stasia Engine, a energia da Stasia era apenas usada por magos e alquimistas para feitiços mágicos. Você irá escolher um dos doze jovens, cada um dos quais é influenciado pelos diferentes espíritos dos maléficos seguidores de Razin. Conforme a história se desenrola você descobrirá se os jovens são realmente maus ou se eles guardam a chave para a salvação na nova era. Apesar dos capítulos do game serem lançados bimestralmente, Emblem of Eru permitirá a você jogar pelos episódios em qualquer ordem. Assim, você poderá começar por qualquer episódio e seguir daí da maneira que desejar.



Até agora, o game usa os tradicionais sprites 2D e ainda não se sabe se ele usará gráficos poligonais 3D. O jogo tem um mapa de campo onde você pode andar livremente e entrar em cidades e dungeons, assim como um mapa mundi no qual você pode viajar de um lugar para outro. O sistema de batalha também não foi revelado ainda.

O primeiro capítulo de Emblem of Eru, El Dorado Gate, para Dreamcast está programado para final de junho ou início de julho no Japão e cada capítulo adicional será lançado a cada dois meses depois disso.



Raizin



Dios











4 WHEEL THUNDER

Midway / Kalisto

Corrida - GD (1)

Previsto para maio de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆






Nenhuma companhia foi tão rápida em mudar-se para o Dreamcast quanto a Midway. Em um retrospecto, isso não deve ser uma surpresa, já que a empresa fez o mesmo com o Nintendo 64, com resultados parecidos. Tal estratégia é, porém, cheia de perigos, pois se pegar a plataforma errada, então será uma fase ruim de um a dois anos. Felizmente para a Midway, o Dreamcast decolou e seus jogos também, como Ready 2 Rumble e o surpreendente sucesso de Hydro Thunder. Outra tendência da Midway é pegar uma marca ou estilo de game e prosseguir com ele. Há uma óbvia linhagem de tais esportes radicais como NBA Jam até NFL Blitz e Ready 2 Rumble.

Agora, a Midway tomou vantagem do sucesso de Hydro Thunder para criar uma linha Thunder como parte da próxima linha de produtos. A primeira versão a ver a luz do dia será 4 Wheel Thunder, desenvolvido pela produtora francesa Kalisto. Fundada em Bordeaux por Nicolas Gaume em 1990, a Kalisto tem expandido seus escritórios por todo o mundo e suas ações são negociadas publicamente na bolsa de valores de Paris. Isso não é algo pequeno, já que este é o dinheiro destes negócios que permite tanto a Infogrames quanto a Havas fazerem tais entradas no mercado americano através da aquisição de produtoras. Isso também fornece capital suficiente para produtoras como a Kalisto para desenvolverem o estilo de projeto que eles quiserem e então, ao estarem em pleno processo de criação, negociar com empresas que possam lançar o jogo. Este é o caso aqui de 4 Wheel Thunder. Após uma exibição de destaque













na ECTS (feira de games que ocorre na Europa) do ano passado, o game agora é parte da série Thunder da Midway, já que a Midway tenta expandir o seu próspero mercado de Dreamcast.

Em uma troca positiva, o jogo está planejado para Dreamcast e vai então ter uma versão para PC em seguida. Isso faz uma boa diferença de todas as conversões que são feitas no sentido oposto. E por falar em conversões, este jogo não é uma adaptação do título de arcade da Midway, Off-Road Thunder. A Kalisto já teve experiências com a série Ultimate Race na Europa e vários dos membros do time de desenvolvimento já são experts nestes games.

Ao falar sobre a série Thunder, o Gerente de Produtos da Kalisto, Stephanie Rolland, disse: "Seguir a marca Thunder não representa uma limitação para nós, já que não temos exigências diretas. Pelo contrário, é uma grande oportunidade seguir um game de sucesso como Hydro Thunder ou o arcade Off-Road Thunder e oferecer aos jogadores um game de corrida no estilo arcade baseado em fortes sensações de direção no Dreamcast."

O time estava contente com as especificações do Dreamcast e começaram a engine do jogo do zero. "Nós começa-









mos 4 Wheel Thunder do zero," disse a equipe, "pois queríamos utilizar todo o potencial técnico do Dreamcast. Pela primeira vez foi possível fazer um game para console como fazemos para PC." Para ver a ação, a Kalisto desenvolveu uma interface com três visões de câmera. Há duas diferentes visões de câmera que seguem por trás do carro, enquanto a terceira foi descrita como uma visão subjetiva (em primeira pessoa). Os produtores também construíram, de forma inteligente, a engine pensando em produtos futuros, gerando um modelo de física/dinâmica que proporciona 60fps e 500 mil polígonos por segundo na tela.

Ao discutir sobre as influências de outros jogos, o time de 23 pessoas mencionaram outros jogos de off-road e de corrida normal, ressaltando tanto Sega Rally 2 quanto Buggy Heat. Eles são um grupo bem empolgado quando o assunto é suas criações. "Palavras não substituem o jogo," eles comentaram, "e jogar 4 Wheel Thunder é a melhor maneira de sentir a mistura entre simulação e arcade que nós desenvolvemos. Nós também adicionamos manutenção de dinheiro, apostas, power-ups e muitos modos de jogo engraçados para uma jogabilidade de mais profunda. Entretenimento total de pilotagem é um conceito que nós desejamos oferecer para todos os usuários de Dreamcast, desde os mais assíduos jogadores até os casuais."

Para alcançar este objetivo, 4 Wheel Thunder traz 12 pistas em 6 lugares do mundo real. Isso inclui tanto lugares abertos quanto fechados e uma trilha sonora voltada para a música eletrônica foi composta para fazer com que você se envolva com o jogo. Rolland diz, "Nós queríamos que o jogo oferecesse ao jogador uma combinação de belos gráficos com desafios dinâmicos de pilotagem. As pistas em lugares abertos oferecem espaço para tomar fôlego com visões panorâmicas e corridas divertidas através de terrenos acidentados de todas as partes do mundo. Enquanto as pistas em lugares fechados proporcionam uma atmosfera altamente carregada com um emaranhado de espectadores em pequenas arenas, ironicamente, Rolland pode estar entendendo os objetivos do time. Este é, em todo caso, um game belo de se olhar. Ele contém vários modos incluindo o Championship e uma opção para dois jogadores com a tela dividida.

Após começar com um veículo básico, você vai ganhar dinheiro para melhorar o seu veículo atual ou comprar um novo carro. Há quatro categorias de veículos: caminhões monstro, buggies, jeeps e quads. Cada um deles terá sua própria física de veículo, juntamente com suspensões independentes nas quatro rodas.

Enquanto algumas cópias do game preliminar já estão circulando, o jogo ainda está longe de receber todos os detalhes e cuidados. Uma abertura cinematográfica em MPEG ainda está em desenvolvimento, juntamente com algumas cenas especiais nas pistas. A equipe ainda preparou uma versão beta para o público, visando receber opiniões e críticas para adequar o produto ao gosto dos jogadores.

Com 16 artistas, este é um projeto com bastante ênfase em criar um belo espetáculo. Alguns comentários já estão surgindo a respeito dos gráficos. Entretanto, a França sempre gerou jogos bonitos. É algo com a mentalidade francesa que requer esta ênfase que sempre esteve em total contraste com os EUA, onde a jogabilidade é tudo. Ocasionalmente, um game francês adiciona uma jogabilidade soberba e é neste fator que está o sucesso de 4 Wheel Thunder.

Logo que pegamos este jogo, vimos exatamente onde foi gasto todo este trabalho. Os gráficos são incríveis. Movendo rapidamente a 60 frames por segundo, absolutamente sem nenhum slowdown, parece que 4 Wheel Thunder pode fazer o que Sega Rally 2 não pode. Mas é bom acrescentar que ainda havia muitas coisas incompletas na versão em desenvolvimento, uma das quais é qualquer competição. Atualmente, há apenas um caminhão na pista e este é o que você dirige. Os efeitos sonoros ainda não foram adicionados também e ainda há alguns erros engraçados de pre-alpha presentes (efeitos de raio de sol dentro de uma caverna?).

Obviamente estas coisas serão resolvidas até o lançamento, mas já há alguns pontos de preocupação. Um deles é o design desproporcional das pistas. Enquanto algumas pistas fechadas levam menos de um minuto para dar uma volta, algumas da pistas abertas levam mais de quatro minutos para completar uma volta. Se você pensou que as pistas de Speed Devils eram longas, o que a Kalisto guarda para nós pode mudar esta idéia. Enquanto o controle estava bom, alguns dos carros, principalmente o buggy das areias, tinham uma sensação muito sensível e poderiam ainda ser ajustados. Por último, há uma visão reversa designada para baixo no seu direcional. Isso se torna uma distração desnecessária quando se está fazendo as curvas fechadas, já que uma acidental visão reversa pode atrapalhar em momentos cruciais. Presumindo que a Kalisto despache estes problemas, 4 Wheel Thunder definitivamente será um game de corrida promissor. Apenas desejamos que a mais nova série da Midway continue sua carreira de sucesso.



PERFECT DARK

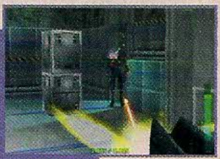
Rare / Nintendo

Tiro em 1ª pessoa - N/D

Previsto para 22 de maio de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★











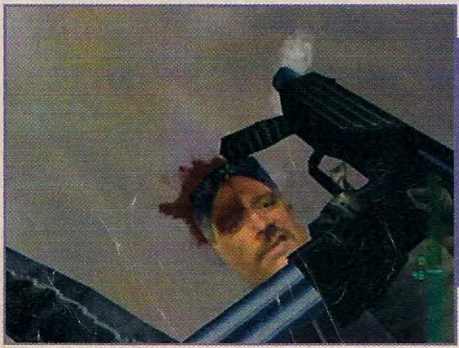
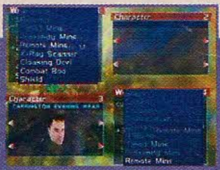


Quando Perfect Dark, a seqüência da Rare para Goldeneye 007, foi adiado de 1999 para abril de 2000, muitas pessoas se encontraram sem um bom título de Nintendo 64 para jogar. Outros se tornaram céticos, achando que quando o jogo finalmente chegasse, não valeria mais a pena jogar. Enquanto o game ainda não está finalizado e ainda há algumas mudanças a serem feitas, após jogar a versão mais recente do jogo, parece que a espera realmente será recompensada. A engine do jogo não é uma versão melhorada da engine de Goldeneye, diz Ken Lobb da Nintendo. "Basicamente, a Rare pensava 'Bem, nós sabemos o que gostamos na engine de Goldeneye, vamos jogar todo o resto fora.' Eles não gostaram muito."

As opções de Perfect Dark realmente o destacam. Não apenas há um modo completo de um jogador, com três níveis de dificuldade (que foram mudados um pouco sobre Goldeneye, tornando o nível fácil um pouco mais fácil e o difícil ainda mais difícil), mas também há um modo cooperativo de dois jogadores que contém mais inimigos nas fases. O segundo jogador joga como a irmã de Joanna Dark, uma garota loira que ainda não recebeu um nome. Para acompanhar o modo co-op há um modo counter-operative. Neste modo, o primeiro jogador avança pelo jogo normalmente, enquanto o segundo está no corpo de um dos inimigos da fase. Enquanto você, como segundo jogador, pode ser um pouco mais esperto que a inteligência artificial dos inimigos neste modo, você ainda morre com a mesma facilidade que os personagens controlados pelo computador. Quando você morre como o jogador inimigo, você pode apertar Start e entrar no corpo de outro inimigo. Sua missão como contra-agente é bloquear o caminho de Joanna Dark de qualquer maneira. Você pode empurrar a mobília e bloquear portas, assim como bater em outros guardas para eles irem atrás de Joanna. O game contém um monte de cenas especiais que contam a história e de uma maneira inovadora, você pode cortar estas cenas e ir direto para a fase enquanto a cena ainda está ocorrendo. Isso lhe dá um pouco de controle sobre as coisas como onde estão seus inimigos e quando começa uma fase. A inteligência artificial dos inimigos fará alguns truques interessantes. Por exemplo, atirar nas luzes de uma sala faz com que os inimigos nesta sala escura corram para um escritório próximo, onde eles tomam cobertura e esperam você entrar. A história, contada através das cenas especiais e mensagens de rádio durante o game, começa como um típico thriller de espionagem, mas após algumas missões você perceberá que está lidando com autópsias de aliens, clones presidenciais e uma invasão completa de sua própria base, o Carrington Institute. Sua campanha contra a corporação do mal, dataDyne, eventualmente explode em um gigantesco conflito entre duas raças aliens, os Maians e os Skedar.

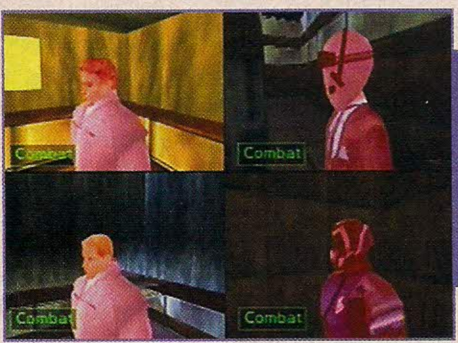
Muitas das reclamações sobre o modo de multiplayer de Goldeneye foram resolvidas, incluindo a habilidade de passar pela borda de plataformas e escolher sua própria combinação de armas ao preparar uma fase. De todas as grandes características que o modo multiplayer de Perfect Dark tem para oferecer, a melhor fica por conta das armas. Se alguém for falar de Perfect Dark, muito provavelmente você os ouvirá falando o gigantesco número de armas a sua disposição. Desde um comum revólver Magnum até armamentos alienígenas de alta tecnologia, Perfect Dark oferece mais do que armas únicas suficientes. Uma das armas mais legais é a FarSight, que permite a você olhar através das paredes, vendo os sinais de calor do inimigo e então acabar com ele com um disparo. Enquanto isso possa parecer com uma arma incrivelmente desequilibrada, já que você pode alcançar e matar alguém independente de onde ele está se escondendo, ela foi balanceada tornando a arma bem lenta, de forma que fica difícil acertar um tiro em um alvo em movimento. A maioria das pistolas do jogo podem ser carregadas em dose dupla, permitindo a você correr com duas armas ao mesmo tempo.

O Multiplayer tem muitas opções também. Você vai começar o jogo multiplayer com apenas algumas fases e armas para escolher, mas você pode habilitar itens através do modo Multiplayer Challenge, que pode ser jogado por qual-







quer número de pessoas. A dificuldade das escalas de desafio depende do número de pessoas que estão jogando. Assim que terminar, você terá habilitado todas as armas do jogo (atualmente 44 armas no total, cada uma com um modo ou função secundária de disparo, só que mais armas podem ser adicionadas até o jogo ser terminado) e muitos mapas, incluindo três mapas de Goldeneye (Complex, Facility e Temple). Há vários jogos no estilo cada-um-por-si e de equipe para escolher, incluindo o Deathmatch padrão, pegue a bandeira, segure a pasta e rei da montanha. Você pode optar por inserir de zero a oito simulants (o novo termo da Nintendo para robôs) em qualquer um dos modos e associá-los da maneira que bem quiser. Os robôs tem muitas personalidades diferentes, que podem ser configuradas de todas as maneiras. Para começar, há seis dificuldades para os simulants, variando de configurações simples como MeatSim, EasySim, NormalSim, até HardSim, PerfectSim e o maléfico e quase invencível DarkSim. Estas dificuldades também podem ser determinadas para os diferentes tipos de personalidade. O PacifistSim irá correr pela fase, coletando as armas para que ninguém mais usá-las. O FistSim vai tentar socá-lo. O RevengeSim vai perseguir a última pessoa que o atingiu. O KamikazeSim terá certeza de levá-lo com ele quando se explodir. O frame-rate do game ainda é um pouco defeituoso às vezes na versão apresentada, mas o jogo











deve conseguir processar quatro jogadores e quatro robôs sem muita perda em sua velocidade. Coloque oito robôs e você pode esperar ver um pouco de ação agitada em alguns dos mapas maiores e mais complexos.

Até mesmo os pequenos toques neste jogo são impressionantes. O game tem uma opção de 16:9 para quem gastou uma boa grana comprando uma TV wide-screen. O jogo usa compressão no formato MP3 para o áudio, o que provavelmente permite os mais de 45 minutos de cenas especiais com diálogos e o game tem suporte para Dolby Surround. O jogo não requer obrigatoriamente o Expansion Pak de 4MB de RAM, mas sem ele você poderá jogar apenas 40 a 50% do jogo e estará limitado a jogos de um ou dois jogadores. Enquanto informações mais antigas afirmavam que você poderia usar a sua Game Boy Camera e tirar uma foto de seu rosto para colocar no jogo, esta característica foi removida. A Rare simplesmente não conseguiu fazer com que a característica funcionasse corretamente. O jogo, no então, vai utilizar o GB Transfer Pak. Quando você combina o Transfer Pak com a versão Game Boy de Perfect Dark", parece que você poderá habilitar tanto no game do portátil quanto em sua versão 64-bit.

Após muito tempo os fãs de Goldeneye podem finalmente ter encontrado o game que substituirá o seu velho favorito.

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

FIGHTER DESTINY 2

Imagineer / SouthPeak Interactive

Luta - N/D

Previsto para 24 de maio de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆





A Produtora Imagineer vem mantendo segredo há mais de um ano. Fora do conhecimento da maioria dos jogadores, a produtora começou a trabalhar na seqüência de seu Fighters Destiny para Nintendo 64 apenas alguns meses após ter completado o game original. Agora, mais de um ano depois, Fighter Destiny (sim, sem o "s") está totalmente jogável e não apenas isso, ele está praticamente pronto para avaliação.

O game roda em uma sutil variação da engine do original, com pequenas diferenças no visual aqui e ali, mais alguns personagens e controles melhorados. No entanto, a essência do jogo ainda é praticamente a mesma e se você jogou o Fighters Destiny original então provavelmente você poderá pegar esta continuação e conhecê-lo em apenas alguns minutos.

Ao contrário da maioria dos games onde você apenas tenta esvaziar a barra de energia de seu oponente, aqui, a primeira pessoa a receber nove pontos vence a batalha. Os pontos podem ser adquiridos de várias maneiras. Um Ring Out vale um ponto. Um nocaute vale dois pontos. Contra atacar um movimento especial ou arremessar alguém vale três pontos e um movimento especial ou uma combinação de movimentos vale quatro pontos. O sistema de pontuação, tamanho dos ringues e a dificuldade também podem ser ajustados a gosto.

Derrubar alguém dá um pouco de trabalho e não é realizado apenas com alguns socos. Cada personagem tem uma quantidade específica de força






Os cinco modos básicos de Fighter Destiny 2:

•**Vs. Com:** O modo padrão de acabar com todos.

•**Vs. Battle:** Como o jogo do ano passado. Sempre que você ganha do outro personagem, você adquire as habilidades de luta e poderes do oponente derrotado. Você pode salvar o seu personagem favorito para um Memory Pak e continuar a desenvolvê-lo até que seu amigo ganhe de você tantas vezes que o seu lutador fique sem forças e seja apagado.

•**Record Attack:** Neste modo, você pode escolher entre três submodos diferentes: o Survival Mode força você a lutar 100 batalhas para vencer (você pode salvar a qualquer hora); o Fastest Mode é como um Time Attack em jogos de corrida, tente bater seus melhores recordes e salve suas iniciais e tempo em um Memory Pak; e finalmente, o elemento mais estranho do jogo: Rodeo, pegue um estranho personagem vaca chamado Ushi (vaca em japonês) e tente sobreviver o máximo possível.

•**Sugoroku:** Jogue o dado e o seu personagem se move em um tabuleiro 3D, parecido com o Mario Party da Nintendo. Dependendo do quadrado que você cai, você terá que enfrentar diferentes lutadores.

•**Training:** Diga ao robô Robert o que você quer aprender e ele vai mostrar a você. Por exemplo, se você quer praticar bloqueio de arremessos, ele continuamente irá atacá-lo apenas com arremessos. Uma característica útil e bem executada.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

VANGUARD BANDITS

Working Designs / Human

RPG / Estratégia - CD (1)

Previsto para abril de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆





Um pouco de Final Fantasy Tactics e um pouco de Macross, Vanguard Bandits parece injetar uma pequena mudança no gênero RPG Estratégico, no estilo anime. Enquanto a série Front Mission da Square tem trabalhado sob o ângulo "estratégia de mechs" já há cinco games, ela realmente não partiu para um visual distinto de anime.

Vanguard Bandits, por outro lado, é totalmente sobre o visual de anime. Como o jovem herói Bastion, você e seus amigos guiarão seus mechs (chamados de ATAC aqui), pelo continente de Cretia. Uma enorme guerra civil entre os vários reinos de Cretia se iniciou anos atrás e os ATAC finalmente terminaram a guerra. Infelizmente, a história frequentemente se repete e Bastion se encontra em meio a segunda guerra continental, mas o seu papel neste conflito ainda é desconhecido.





Enquanto Vanguard Bandits se parece com Final Fantasy Tactics em visual e esquema de jogo (o que é uma boa coisa), a câmera muda para uma perspectiva 3D mais próxima, o que dá a você uma sensação de intensidade e imersão na ação. O sistema de batalha deve ser familiar se você já jogou Final Fantasy Tactics e Vandal Hearts, usando um sistema baseado em turnos com visão isométrica, permitindo que você mova seus personagens estrategicamente e ataque. Cada estágio consiste em batalhas rápidas e os menus não são terrivelmente complexos, o que é muito bom para jogadores casuais e novatos.

Vanguard Bandits tem um esquema de cor relativamente simples, mas os mechs são muito bem detalhados, no estilo tradicional japonês. Os ambientes do game oferecem diferen-







(Stamina) e constituição (Constitution) que devem ser esgotadas para que ele caia. Um grande número de ataques não defendidos vão deixar o personagem atordoado – mas ao contrário de muitos jogos de luta, ele ainda pode se mover e esquivar-se de ataques até certo grau. Mais alguns ataques não bloqueados vão mandar o lutador tonto para o chão, dando ao atacante três pontos rápidos.

Desta vez o jogo possui 11 personagens selecionáveis, além de alguns secretos. Espere pela volta do adorável palhaço francês Pierre, o mongol Abdul, Mei Ling da China e é claro, Ninja. Novos lutadores incluem Saeki, um lutador de caratê do Japão; Adriana, uma linda mulher do Brasil; Federico, um italiano com roupas de químico e luvas pretas; D-Dog, um lutador americano bem no estilo Dennis Rodman; Ziege, um alemão de pele azul e Dixon, um punk da Inglaterra.

Os controles são bem simples: use o direcional digital ou analógico para se mover, agachar e pular e os botões A e B para atacar (chute e soco). O botão R é o bloqueio e o L permite passos laterais e esquivas para frente e para trás. Como na maioria dos jogos, há toneladas de movimentos especiais (você pode ver uma lista de todos os golpes apertando START, mesmo durante o jogo) e também há muitos bloqueios e contra ataques.

Outra característica legal é a barra de arremesso. Sempre que alguém tenta agarrá-lo, vai aparecer uma barra na parte de baixo da tela que, dependendo da habilidade e energia sua e de seu oponente, irá se encher rapidamente – se você conseguir bloquear o arremesso antes que ele esteja cheio (apertar B e A ao mesmo tempo), você escapa do arremesso.

Visualmente, Fighter Destiny 2 parece mais com uma leve melhora do original do que qualquer outra coisa. Muitas novas cores são usadas, modelos foram redesenhados e é claro, há muito mais variedade, mas a produtora Imagineer ainda não utilizaram técnicas de pele suave, pois os polígonos não se mesclam como eles deveriam. Os cenários de fundo são planos e pré-renderizados com alguns detalhes poligonais, tudo o mais é completamente poligonal e roda com um bom frame-rate o tempo todo.

Não há dúvidas de que Fighter Destiny 2 é apenas um melhoramento sobre o original. O jogo possui um sistema de luta mais equilibrado, alguns personagens novos e um refrescante sistema de pontos e bônus para manter os jogadores interessados. O melhor de tudo é poder jogar com uma vaga agressiva em um duelo até a morte. Isso que é diversão! Se o título é ou não é um melhoramento suficiente sobre o game original para ganhar a atenção do público, ainda será determinado.

Valer lembrar que Fighter Destiny 2, ainda em fase alpha de produção, recentemente foi adquirido pela SouthPeak Interactive para o lançamento nos EUA.







tes níveis de terreno, permitindo movimentação em 3D em praticamente qualquer área que você quiser. As áreas são uma mistura de cidades e campos.

A versão preliminar que a Working Designs apresentou era sólida, mas ainda continha algumas quedas de frame-rate durante a introdução das batalhas e estava um pouco carente de detalhes quando os mechs lutavam. Não há dúvidas de que jogos como Final Fantasy Tactics e Vandal Hearts foram grandes influências, pois sua interface e estilos de batalha são feitos neste jogo da mesma maneira (apesar de completamente em 3D).

Se a Working Designs conseguir adicionar um pouco mais de detalhes nos gráficos e arrumar o frame-rate, Vanguard Bandits pode acabar sendo interessante. Para aqueles que sempre esperaram por uma seqüência de Final Fantasy Tactics, já que a Square afirmou que provavelmente não haverá uma, talvez Vanguard Bandits possa preencher esta lacuna.

GAMERS - GAME NEWS - GAME BOY COLOR

DISNEY'S DINOSAUR

Ubi Soft / Digital Eclipse

Adventure - N/D

Previsto para maio de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆



Os espectadores americanos receberão uma grande novidade em maio deste ano, Dinosaur da Walt Disney Feature Animation é uma aventura maravilhosa que ocorre nos últimos dias das criaturas mais fantásticas da Terra: os dinossauros. Com uma história cheia de aventuras e personagens que irão fazer a cabeça de todos, o filme é um dos filmes mais esperados pelas crianças neste ano.

A Disney nunca deixou uma boa licença de lado e já está fazendo parceria com a Ubi Soft para criar um jogo baseado no filme. A versão Game Boy Color, produzida pela Digital Eclipse (os programadores por trás do extraordinário game Tarzan da Disney), segue as travessuras do dinossauro órfão Aladar e o seu clã de criaturas pré-históricas enquanto eles fogem de chuvas de fogo que emanam de vulcões, resgatam bebês encalhados e lutam com inimigos carnívoros.

Características

- Baseado no filme animado da Disney
- Seis personagens jogáveis direto do filme
- Ação e puzzle – evite armadilhas, cruze barreiras e lute contra outros dinos
- 27 fases de aventura Mesozóica
- Suporta a Game Boy Printer para imprimir as ilustrações de seus personagens favoritos
- Disponível apenas para Game Boy Color

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Ubi Soft

Plataforma 3D - CD (1)

Previsto para setembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆













Você muito provavelmente já jogou ou comprou a versão Nintendo 64. Você pode até estar jogando a super melhorada versão Dreamcast neste momento. Então você deve perguntar, "Por que alguém iria querer jogar a versão 'mais fraca' e última (de 'atrasada') de Rayman 2 para PlayStation?" Acredite ou não, para aqueles que ainda não jogaram e até para aqueles que já jogaram, a Ubi Soft conseguiu criar mais uma versão de alta qualidade da seqüência de seu mascote favorito e ela tem suas próprias razões para que você a jogue.

No escritório de Shangai da Ubi Soft foi possível conferir o trabalho em desenvolvimento e descobrir que o time de produção chinês (juntamente com alguns membros franceses importantes da Ubi Soft) tinha Rayman 2: The Great Escape pronto e rodando e ele parecia fantástico.

Quando a Ubi Soft adaptou o game original de Nintendo 64 para Dreamcast, o processo foi realmente sem problemas, dada a considerável vantagem de hardware do Dreamcast sobre o Nintendo 64. Para a versão PlayStation, que está em desenvolvimento já há quase dois anos agora, o time de Shangai da Ubi Soft enfrentou uma situação completamente diferente. Era necessário pegar os requerimentos das pesadas texturas e animações e colocar tudo isso nos ínfimos 2MB de memória principal do PlayStation. Enquanto isso levou um pouco mais para resolver, o time experiente em PlayStation de Shangai construiu uma engine de jogo única que não apenas rodou o jogo, mas o rodou a 30fps constantes e praticamente sem nenhuma falha.

Sabendo que a versão PlayStation deveria incluir características que a tornariam diferente e independente, a Ubi Soft de Shangai adicionou uma remessa de adições e melhoramentos para que os proprietários de PlayStation fossem incentivados a levar Rayman 2 para casa. A primeira das adições foi a atuação de voz para o game. Enquanto isso pode não parecer grande coisa, isso trás Rayman mais perto do que nunca de ser um "desenho animado 3D". A atuação de voz está surpreendentemente bem feita, similar à dos melhores desenhos animados e isso realmente adiciona à experiência. Para os jogadores que falam em outras línguas, o jogo traz cinco idiomas diferentes (inglês, francês, espanhol, italiano e alemão), apesar de ainda não estar certo se o jogo terá uma língua por território, ou se você poderá escolher a língua diretamente na versão americana. Outra adição legal é o suporte para PocketStation. Enquanto a Sony ainda não lançou o periférico no mercado americano, a Ubi Soft sabe que alguns jogadores importaram o pequeno PDA do Japão e quis adicionar suporte para PocketStation de manei-

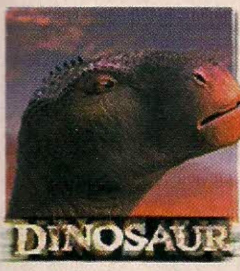












Como um adventure, Disney's Dinosaur é jogado como um puzzle de ação. Há seis personagens jogáveis, cada um com suas próprias habilidades. O grande Aladar (personagem principal do filme) pode empurrar coisas com seu tamanho, Emma pode derrubar pedras e barreiras e Pilo pode pular por grandes abismos. Os personagens terão que trabalhar em grupo, alternando seus lugares para passar por obstáculos e seguirem para um paraíso, longe do caos que engoliu a sua terra natal. Este bando de animais terá que atravessar 27 fases de mundos hostis, desafiando dilemas e dinossauros rivais poderosos para chegar à nova casa.

Disney's Dinosaur está planejado para ser lançado simultaneamente com o filme (nos EUA) em maio deste ano. Trazendo elementos de ação e puzzle, o jogo é um desafio divertido. E como um bônus a mais, a Ubi Soft adicionou o suporte para a Game Boy Printer, permitindo que as crianças caçadoras de fósseis imprimam as imagens de seus amigos dinossauros favoritos. Não há muitas empresas utilizando este recurso além da própria Nintendo com seu Pokémon e games como Super Mario Bros. Deluxe, portanto a Digital Eclipse e a Disney merecem aplausos por este elemento extra.

Pelo que foi mostrado até agora, Disney's Dinosaur é um game surpreendentemente adorável em seu estágio inicial, mesmo que não estejamos familiarizados com os personagens ainda. Se a Digital Eclipse conseguir capturar mais da mágica do filme até a versão final, será um jogo divertido para as crianças que adorarem o filme.

















ras que vão realmente beneficiar o jogador. Ao invés de ser apenas uma coletânea de mini-games, os jogos do PocketStation permitirão que você descubra Lums (fragmentos de energia que dão acesso a novas fases e lhe garantem benefícios e novas habilidades) extras do game e você pode até lutar com alguns dos chefes do jogo no pequenino portátil ao invés de fazer isso no próprio game. Enquanto estas opções não são essenciais, para aqueles que possuem um PocketStation, elas fornecem uma boa razão para tirar a poeira dele.

Entre outras adições para Rayman 2 estão as criaturas que você liberta das jaulas. Nas versões Nintendo 64 e Dreamcast, elas eram Lums amarelos ou vermelhos. Na versão PlayStation, você irá libertar três tipos de criaturas das jaulas. Todas elas recarregam a sua energia e a Ubi Soft espera que esta diferença torne a tarefa de resgatar estas criaturas algo mais recompensante que antes e adicione incentivo ao processo todo. Enquanto as versões anteriores do game tinham fases enormes e uma quantidade pesada de animação e dados de textura e tudo isso quase sem load time, o time de desenvolvimento (que aumentou de 20 para 53 pessoas) conseguiu capturar praticamente tudo o que as outras versões tinham. A engine de game de primeira geração parecia um pouco "plana" para o time e querendo melhorá-la, o time integrou um sistema de iluminação de vértice (vertex-lighting) que adicionou profundidade e riqueza aos ambientes 3D. Apesar dos ambientes gigantescos, não há dados lidos diretamente do disco (como em Soul Reaver), já que o time carregou cada fase (através de remodelagens específicas para o PlayStation em cerca de 20% das fases) na memória principal. A música agora é totalmente no formato Redbook Audio, contendo a mesma qualidade de CD da versão Dreamcast. O time de Shangai deu um passo adiante e adicionou mudanças dinâmicas de música, de forma que a música se ajusta ao ritmo ou situações do game enquanto elas acontecem.

O time fez uso total do controle Dual Shock. O direcional analógico esquerdo (L3) pode ser usado para os movimentos em 360º, enquanto o direcional analógico direito (R3) pode ser pressionado para pular e apertado para usar os ataques de Rayman. Enquanto os controles digitais funcionam bem, esta configuração analógica é intuitiva e precisa. Os botões L1 e R1 controlam a câmera, enquanto o L2 e R2 controlam os passo laterais de Rayman.

Outros pequenos detalhes, como dar a Rayman diferentes sons dependendo do tipo material sobre o qual ele está andando, adicionam ao valor de envolvimento, enquanto os gráficos quase em alta resolução podem também fazer você pular de alegria. Um jogo de plataforma deste naipe ainda não foi visto no PlayStation. Desculpe, Crash. O teste da versão preliminar prova que o game tem controle tão firme quanto as outras versões até agora e o valor de produção é extremamente alto.

Previsto para chegar em setembro, Rayman 2: The Great Escape pode estar um pouco atrasado para ter o impacto que ele causaria mais cedo, mas se você não provou a alegria desta maravilha em 3D, esta é uma boa razão para fazer isso.







F1 RACING CHAMPIONSHIP

Ubi Soft / Video System

Corrida - N/D

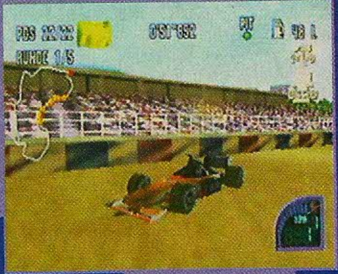
Sem previsão de lançamento (EUA)

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆









Quando a Video System e a Ubi Soft fizeram um pronunciamento alguns meses atrás, havia um grande potencial para outro excelente game de F-1. Agora F1 Racing Championship está sendo produzido pela Ubi Soft de Marrocos e lançado nos EUA pela Video System e na Europa pela Ubi Soft. Enquanto ele está sendo produzido como um jogo completamente diferente, espere a grande jogabilidade que vimos em Monaco Grand Prix combinado com todos os pequenos detalhes legais da F-1, como escuderias e comportamento dos pilotos, que vimos nos jogos F-1 World Grand Prix.

Características

- Licença oficial da FIA
- 16 pistas precisas incluindo o novo circuito de Sepang na Malásia
- Replay no estilo de televisão
- Todas as 11 escuderias
- Modelos de carro autênticos com modificações e patrocinadores atualizados
- Pessoal 3D interativo nos boxes
- Novos efeitos sonoros de motor para capturar a sensação da F-1
- Efeitos especiais como fumaça, gramas nos pneus e distorção de calor (mormaço)
- Clima variável como sol, chuva e até tempestades com raios
- Danos de carro
- Modo de Versus para dois jogadores
- Nova inteligência artificial para os pilotos
- Training Mode para ensinar as táticas da F-1
- Possibilidade de escolher entre os estilos Arcade ou Simulador

A engine de corrida em Monaco GP era tão sólida quanto qualquer engine de corrida e realmente forçava os jogadores a dominarem as complexidades de pilotar máquinas de corrida tão poderosas através de alguns circuitos bem difíceis. Rodar no gramado e na terra pode ser um pouco frustrante, especialmente se estiver acostumado com os úteis guard rails encontrados na maioria dos jogos de corrida do Nintendo 64. Isso deverá ser o suficiente para fazer você aprender a dirigir um carro de F-1. Ao contrário dos games de NASCAR, a F-1 incentiva você a ser um pouco mais ousado e agressivo. Correr riscos calculados é a chave e nós esperamos isso em F1 Racing Championship.

Com a licença oficial da F-1, temos todas as escuderias, como Ferrari e McLaren e todos os pilotos adequados como Mika Hakkinen e Michael Schumacher. Esta é uma boa característica porque a inteligência artificial dos pilotos vai se igualar aos estilos de pilotagem dos pilotos da vida real e as diferentes equipes terão as mesmas tendências de suas contrapartes da vida real. Você pode esperar Schumacher correndo com persistência, eficiência e sangue frio ao correr contra a equipe Ferrari. Esta precisão da F-1 é algo extremamente necessário para os fãs do esporte em todo o mundo.





A inteligência artificial dos pilotos deverá ser uma das mais sofisticadas de qualquer jogo de corrida para Nintendo 64 até hoje. Os pilotos vão correr de acordo com suas performances reais em categorias como agressividade, defesa, habilidade, confiança, experiência e o que chamamos de "potencial de perigo". Os produtores chamam isso de probabilidade de colisão. Parece que não vai demorar muito para você perceber que pilotos cortam você constantemente, ou tocam seus pneus, ou giram na primeira curva corrida após corrida.

O pessoal dos boxes animado em 3D será uma boa adição já que você terá controle o quão rápido seu pessoal gasta com as necessidades de sua máquina. Esta é uma característica que não poderia estar em NASCAR 2000 se a EA Sports decidisse gastar tanto tempo na versão Nintendo 64 quanto ela gastou na versão PlayStation.

F1 Racing Championship pose ser o resultando de quando uma grande engine de corrida ganha a licença oficial da mais popular liga de corrida do mundo e uma atenção aos detalhes para fazer tudo funcionar perfeitamente junto. Usando pilotos, equipes e carros da vida real em um jogo que é divertido de se jogar é uma combinação testada e aprovada para jogos de corrida.











Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

LEITOR BRONQUEADO - AVALIAÇÕES - CRÍTICAS SOBRE PERSONAGENS...?

Olá pessoal da Gamers, tudo bem? Escrevo mais uma vez, mas será que eu irei receber as respostas? Bem, antes de fazer um monte de perguntas eu gostaria de dizer o seguinte: na edição 51 vocês escreveram que SP Rally era muito ruim, então por quê dar tanto espaço para um jogo ruim na opinião de quem escreveu? Na edição 55 ocorreu um fato semelhante com os jogos RE Gun Survivor (que foi mal falado em duas páginas) e Undercover AD 2025 Kei. Cada um tem sua opinião, mas se é para dizer que o jogo é ruim, é melhor voltar a seção Flash Game e então falar mal do jogo em um espaço menor e dar mais espaço para os jogos melhores. Agora vamos as perguntas: **1º)** O máximo que um jogo pode rodar é 60 fps ou haveria a possibilidade de um frame rate maior? **2º)** Na edição 55 vocês responderam uma carta e num trecho da resposta vocês perguntam se alguém jogava com a Kagura. Ela é tão ruim assim para vocês, ou será que vocês não levaram uns combos bem dados? **3º)** Há algum tempo atrás, enviei alguns combos infinitos de The King of Fighters '97 e '98, mas eles não foram publicados, assim como as dicas. Que droga, por quê? **4º)** Existe algum preview de alguma seqüência de The Last Blade 2 para arcade e Castlevania para o PSX. **Obs.:** Não sei se vocês sabem, mas a SALEX 2000 será no mesmo local do ano passado nos dias 20, 21 e 22 de julho. Será que desta vez vocês vão dar as caras como na SALEX 98, quando vocês tiraram fotos com a Chun-Li e a Cammy no stand da CAPCOM e uma dessas fotos foi publicada na revista com algumas máscaras?







César Aragão da Silva — São Paulo - SP

*Ualapanga! O cara tá nervoso! Não se preocupe que sua carta foi publicada. Quanto às dúvidas sobre os dois jogos citados por você, vamos a elas. Primeiramente, quando um jogo é escolhido na revista, isso quer dizer que ele apresenta qualidades boas. E quando ele é avaliado, são mostrados seus lados ruim e bom (se bem que foi forçado a avaliação dos jogos citados... Sorry!). Vamos às perguntas então: **1º)** Não, 60 fps são o máximo que um jogo pode rodar, chegando a proporcionar o maior realismo em termos de movimentação se usado com alguns efeitos em função da luz. **2º)** Só porque peruntamos se alguém jogava com ela, não estávamos insinuando que ela era uma personagem ruim (e sim, muitos aqui já tomaram alguns combos com direito a replay e flashbacks, satisfeito?). **3º)** Talvez sim, talvez não. Aquela "àquele tempo atrás" foi quando desencadeou a febre de combos 100% e infinitos (o que resultou na chegada de uma porrada de cartas recheadas de combos... Loucura total!), então fica difícil lembrar carta por carta. **4º)** No momento não, mas nada impede a SNK de produzir um terceiro game para ampliar este game de gráficos maravilhosos (não se preocupe, estamos de olho). Quanto a Castlevania, também não há nada confirmado, ainda, mas pode-se esperar alguma cartada da Konami quanto ao game. **Obs. Resposta:** Sim, estamos sabendo disso, mas os tempos mudaram e ele ainda, o tempo, está muito mais curto, ficando difícil de termos alguma possibilidade de comparecer à Salex 2000... Ops!, você estava na de 98? VOCÊ NOS VIU!!! Oh não, estamos arruinados! Mantenha segredo quanto à nossas aparências e tudo mais (realmente valeu a pena tirar fotos com a Chun-li e a Cammy, he, he, he...).*



Olá pessoal da Gamers! Gosto muito da revista e acho que no Brasil não há melhor, no entanto, fico indignado certas vezes com as notas que alguns jogos recebem. Será que Shen Mue merecia 3.6 na inovação e 4.5 na nota final? Tenho mais algumas dúvidas: **1º)** O que aconteceu com a suposta "Model 4" (edição 36)? **2º)** É verdade que várias

KAGURA É RUIM? - THE LAST BLADE 2 - CASLTEVANIA X 2 - FOTO DOS REDA...

SHEN MUE MERECIA AQUELA NOTA? - PS2 COM DEFEITO - PERI...

unidades de Playstation 2 vieram com problemas? **3°)** Há alguma chance de sair um drive para o DC? Seja DVD ou expansão de memória? **4°)** Por que minhas cartas nunca são respondidas? Por enquanto é só. Tchau!

FERNANDO B. GUIMARÃES - RIO DE JANEIRO - RJ

*Tá bom, continuamos insistindo que estamos a milhares de anos luz de ser a melhor revista. Em relação a sua bronca quanto a nota de alguns jogos (no caso Shen Mue), você acha que explorar a cidade sem muita ação, tirando um pouco da diversão, então sim. Mas cobrindo o buraco com terra, vamos ver o que podemos fazer com suas dúvidas: **1°)** Ah... desapareceu? Ninguém nunca mais ouviu falar dela... **2°)** Não foram exatamente "problemas com o console", mas sim a falta de Memory Cards — haviam muitos aparelhos e poucos Memory Cards — que era orbigatório vir um junto com o sonole. **3°)** Bem provável que sim, com a nova onda DVD sendo uma nova possibilidade para jogos maiores e melhores, pode sair algum periférico que possa ser usado com o DC — haviam rumores de um DC que usaria DVD, mas nada confirmado sobre tal fato. **4°)** Tá bom, da próxima vez vamos tentar responder suas cartas e.... Epa! Estamos respondendo sua carta! "Milagre, há..." seria o que muitos iriam dizer (mais precisamente aqueles que dizem nos mandar cartas e nem se quer sinal da mesma). Até a próxima!*





E aí pessoal, beleza? Acredito que sim. Bom, esta é a primeira vez que escrevo para vocês (estão cansados de ouvir, digo, ler isto, né? Mas é a primeira vez mesmo. Tenho algumas perguntas a fazer e por vocês serem conceituados no assunto "dúvidas", gostaria que deixassem de lado, pelo menos desta vez, a política de "só" responder cartas de interesse geral, embora acredite que essas perguntas inteirassem a muitos gamemaníacos iguais a mim, certo? Aí vai... **1°)** Sairá alguma continuação de Mortal Kombat para arcades, do tipo 5? O tal Special Forces ainda sairá para o Playstation, ou N64? **2°** Por que os arcades da série Mortal Kombat nunca foram lançados no Brasil, embora façam tanto sucesso ou mais que Street e KOF? **3°** Sairá algum Mortal Kombat para o Playstation 2, ou Soul Calibur, já que a Namco também é parceira da Sony? **4°** Há a possibilidade de sair uma coletânea dos primeiros MK (1, 2 e 3) para o PlayStation 2, ou Dreamcast? Bem pessoal, já deu para perceber que eu não sou nem um pouco fanático por MK, né? Vou FINISH HIM/HER (a carta) por aqui, torcendo para que vocês respondam essas perguntas. FRIENDSHIP para todos aí!







SALOMÃO E. A. DE OLIVEIRA - VALPARAÍSO - GO



Como vai Salomão (hm... já ouvimos esse nome em alguma história ou livro!? Por acaso você é rei ou algo assim?). Vamos direto às

...FÉRICO PARA DREAMCAST - MINHAS CARTAS NÃO SÃO PUBLICADAS...

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1° - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2° - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados**, **bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3° - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4° - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5° - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

SEGA DREAMCAST

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: N° de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

NINTENDO 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

SONY PLAYSTATION

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

SONY PLAYSTATION

Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1° - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2° - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

NINTENDO 64

Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1° - Alexandre Lopes (0:51:13)
2° - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1° - Alexandre Lopes (1:20:45)
2° - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1° - Marcos C. Schivitz (20.783)
2° - Alexandre Lopes (16.536)

MORTALCOMBATEMANÍACO - MORTALCOMBATEMANÍACO - M...



respostas então: **1°)** Como você pode ver, por enquanto nada vindo da parte de Ed Boon e John Tobias (criadores da série) sobre um possível quinto episódio das sangrentas lutas. O jeito é esperar! Mas enquanto isso prepare-se para pegar o Special Forces que está previsto para 26 de junho deste ano, para PS (por enquanto). **2°)** Quando você se refere a "lançado", quer dizer, traduzido em português, certo? Bem, na época não havia tanto investimento de se traduzir jogos de arcade para português (diferente dos tempos de hoje, onde se vê a série KOF e SF). **3°)** Com a nova plataforma da Sony, há uma grande possibilidade (pois existem muitos fissurados no game, como é seu caso), garantindo boas vendagens, isto é, se o game não apresentasse as brincadeiraninhas que perderam a graça com o tempo e ridicularizaram o game (Mortal Kombat 1 é o melhor de todos). A namco também pode lançar seu Soul Calibur, podendo fazer mais acréscimos como a versão Dreamcast, que derrubou alguns queixos mundo afora. Então ficamos por aqui Salomão. Um FIRGALITY para você e muito BABALITY nas suas lutas! Ou como diria Dan Toasty Forden (o cara que aparece no canto da tela em MK 2) "Smoke is her!".







CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1 **Fireball Games**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2 **Crash Bandicoot Club**
R. Santa Albina, 21, Santa Mônica, Pirituba - SP CEP 05171-140
Tudo sobre Crash Bandicoot Warped, para entrar no clube mande qualquer dica para PS.

3 **Legacy of Players**
R. Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - SP CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

4 **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

AVISO IMPORTANTE NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO

Noiado!

FRASE DA SEMANA! *Nomes interessantes para por em seus futuros filhos: Risolene, Edenromildo, Cindirei, Jonzuelton, Bili Rubina, Jotolene, Inditrutibily...* — **Gerundio Prol**

Salve, salve amigos (não sei porque escrevi isso se não tem ninguém aí em perigo, ou há perigo, creio eu). Venho por meio desta epístola fazer algumas indagações que após o fim desta carta irão mudar nossas vidas colaborando para a formação intelectual e desenvolvimento cultural das pessoas que lêem a revista. **1°)** Em President Evil 69, é verdade que se eu terminar o jogo em menos de 4 horas com o Bill Clinton, resgatando a Monica Lewinsky eu habilito a Hilary Clinton com poder de Orochi e o Carlos Menem sem aquelas costeletas horrendas? **2°)** Após o lançamento de TKOF'99 há alguma previsão de quando sairá TKOF'100? **3°)** Todos sabemos que Final Fantasy é um game muito curto e fácilimo. Há algum truque de Game Shark que o deixe pelo menos "mais" maior de grande de enorme de bitelo de gigante? **4°)** Comprei Dance Dance Revolution com o tapete especial, só que houve um imprevisto. Estava eu jogando e rodando (em ritmo de defesa, talvez) quando repentinamente torci meu tornozelo esquerdo e fiquei de molho e andando todo manco por duas semanas. Vocês acham que eu devo mesmo processar a Konami of Japan por lesões corporais? (Obs.: eu sou leve, só peso 93 kg) **5°)** Percebi que a enorme e esmagadora maioria das pessoas que jogam video game com uma certa freqüência, possuem uma certa facilidade em lidar com Matemática e continhas em geral, exceto eu. Será que estou um pouquinho abaixo do nível médio de inteligência da população mundial ou sou burro mesmo? **6°)** Como nós sempre conseguimos completar uma ligação para a Europa, por exemplo, mesmo não tendo um fio que cruze o Atlântico até esse continente tão distante? **7°)** Por que as gaivotas voam em bando?

LEONARDO E LEANDRO E ZEZÉ — SÃO PAULO - SP

Meidei, mei dei... ou será me dei? Estamos ficando sem comentários para esta maldita seção, então vamos às respostas: **1°)** Sim, mas você deve matar o zumbi antes que ele tente se matar (ele estará se mastigando junto com um cachorro chamado Minduim). **2°)** Está previsto para o dia 31 de fevereiro de 2001, que será lançado às 14:57 custando cerca de 125 dólares. No game você poderá jogar com todos os personagens de toda a série (indo do pré ao ginasial, com a fase secreta da faculdade e com um cachorrinho, chamado Minduim, de poder descumunal). **3°)** Sem dúvida, você pode terminar o game em um único dia, tendo ainda 20 horas de sombra. Use o código, para Caetla³x², 1111111111111 AA1 e pronto, você' levará cerca de 24 anos para chegar na primeira luta do game! **4°)** Sim, ela é culpado de vender o produto para pessoas com cérebro de cocô de cachorro (o Minduim). Se você processar, com um pouco de sorte você pode ter 0,0000000000000001% de conseguir entrar com a ação durante a claquete e rodando (suborne os juízes jogando Samba de Amigo). **5°)** Sem dúvida alguma, até mesmo o Minduim sabe fazer continhas (ele sabe quanto é 1x1, 2-1 ou mesmo quanto é 900-899; ele responde "Auuuu..." — isso porque ele têm problemas de laringite, impedindo-o de pronunciar o "m" para dizer "um"). **6°)** Essa pergunta é tão ridícula quanto dar sinal para o trem do metrô parar. Isso vai tudo via aérea ou de navio. **7°)** Para bombardear idiotas (já imaginou se elefantes voassem?). The cha!

FERAS DO TRAÇO

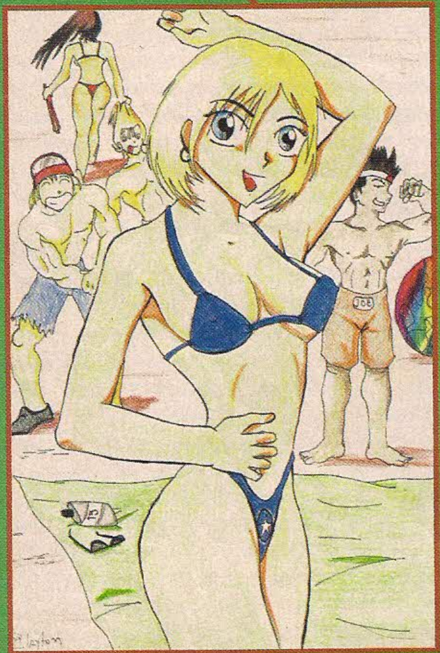


Andreza F. de Araújo
Mongaguá - SP

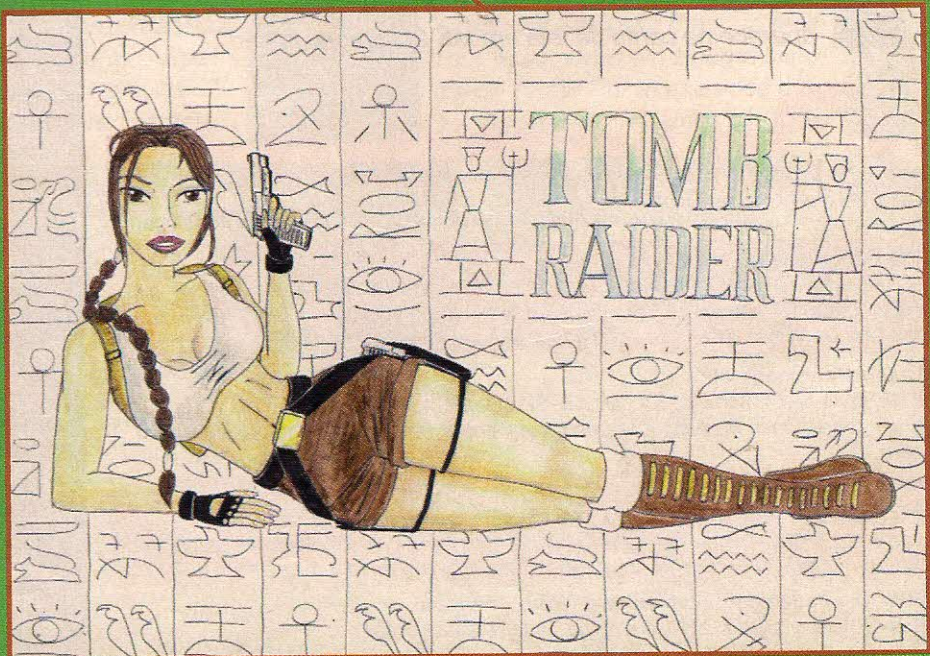


Felipe Rafael
Natal - RN

Clayton T. de Alencar
São Paulo - SP



Robson R. Albuquerque
Campina Grande - PB





José Roberto
Itapecerica da Serra - SP

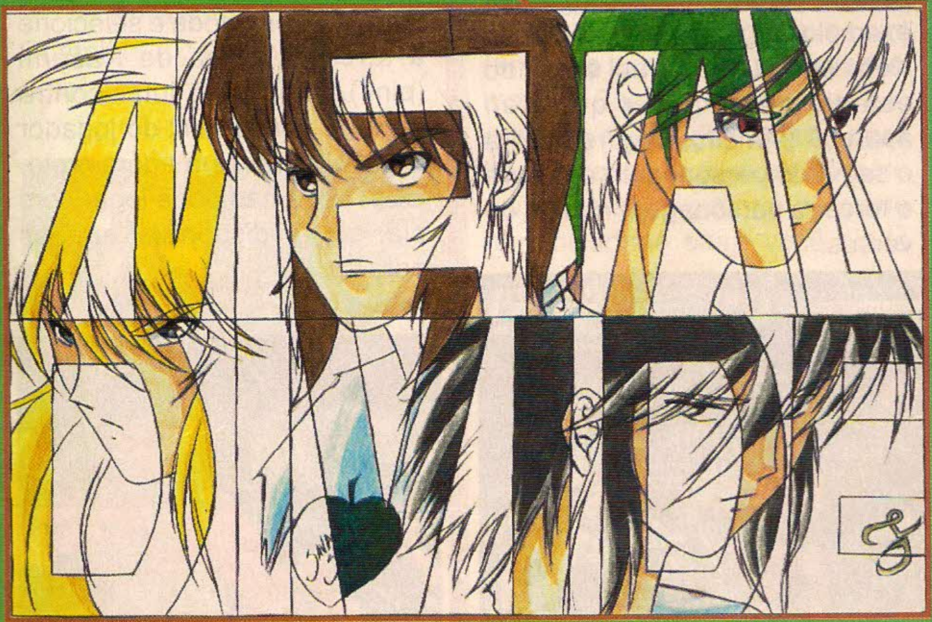


Jonathan C. Medina Rossati
Juara - MT



Raylson dos Santos Sales
Seringal - MA

Sergio Araujo
Natal - RN



José Eduardo da Silva
Itaquaquecetuba - SP



DREAMCAST



Visão em primeira pessoa no modo battle

Para jogar o modo battle em primeira pessoa, pegue o sniper rifle de Alfred Ashford que ele derruba no CD 2.

Jogar como Steve Burnside no modo battle

Obtenha o Gold Lugers do basement office no CD 2. A combinação correta é vermelho, verde, azul e marrom. Você também pode habilitar Steve Burnside se for bem com o Chris original no modo battle.

Jogar como Albert Wesker no modo battle

Pegue os óculos de sol de Wesker no Incubation Lab quando jogar como Chris. Você também pode habilitar Albert Wesker (se Steve for habilitado pegando o Gold Lugers) se for bem com o Chris original no modo battle.

Jogar como Claire alternativa no modo battle

Complete o modo battle com a Claire original.

Jogar como Chris alternativo no modo battle

Complete o modo battle com Wesker.

Linear launcher no modo battle

Obtenha um ranking A com Chris, Steve Burnside, Albert Wesker e ambas as versões de Claire no modo battle para habilitar a linear launcher. Ela irá aparecer em seu inventário durante o próximo game no modo battle.

Jogue como Hunk

Complete o game na dificuldade normal em menos de 3.5 horas e colete todos os arquivos para habilitar Hunk de Resident Evil 2.

DREAMCAST



Mudar os personagens durante o game

Faça o seguinte para mudar os personagens no meio do jogo. Por exemplo, se você escolhe Cable, Ken, então Ryu e no segundo estágio você quiser que Ken apareça primeiro, segure L para o segundo personagem e R para o terceiro personagem na tela de versus.



Versões alternativas

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre um lutador e então pressione A ou Y.

DREAMCAST



Provocar o oponente

Use os seguintes combos para provocar seu oponente:

Pressione ←, →, ←, R

Pressione →, ←, →, R

Pressione ↓ (2 vezes), R

Pressione ← (2 vezes), R

Nota: Você pode substituir R por A + X + Y.

Roupa extra para Kasumi

Escolha story mode e selecione a terceira roupa de Kasumi (pink). Jogue até lutar contra você. A roupa pink do jogador da CPU aparecerá agora preta. **Obs:** Você não pode jogar com ela, que é disponível apenas para a CPU.





DREAMCAST



Vidas infinitas

Na tela título, segure Start no controle C e pressione A, B, A, B, ↑, ↓ no controle D.

DREAMCAST



(Berserk)

Puck's mini-game

Complete o game na dificuldade easy.



Modo Battle arena

Complete o game na dificuldade normal.



Modo No limit

Complete o game na dificuldade hard.



Bônus do modo hard mais fáceis

Fixe a dificuldade para easy e proceda para o final stage save point (antes de lutar com a primeira forma de Balzac). Saia e salve o game. Volte a dificuldade para hard e continue o game. Mesmo completando a maioria do game na dificuldade easy, você ainda obterá os bônus para o modo hard. Você ainda terá de completar o estágio final no modo hard, mas algumas seções difíceis (como a batalha com Zod) são bem mais fáceis. Isto também pode ser feito na dificuldade normal se necessário.

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X + Y.



PC



Cheat Codes

Carregue o game com a linha de comando "sof.exe +set console 1". Então, durante o game, pressione (~) para exibir o console e digite "\cheats 1" para habilitar o modo cheat. Os códigos seguintes poderão ser inseridos no console para ativar a função correspondente:

God mode: **heretic**
Invisível para inimigos: **ninja**
Primeiras seis armas com munição completa [Nota]: **elbow**
Last six weapons with full ammo (nota): **bigelbow**
No clipping mode: **phantom**
Modo slow-motion: **matrix [1-10]**
Objeto indicado: **gimme [nome do item]**

Nota: esses códigos são mutuamente exclusivos. Apenas um irá funcionar por vez.

Nome do Item

Use um dos seguintes nomes com o código "gimme [nome do item]".

item_weapon_assault_rifle
item_weapon_pistol
item_weapon_pistol2
item_weapon_rocketlauncher
item_weapon_sniper_rifle
item_weapon_shotgun
item_ammo_auto
item_ammo_rocket
item_ammo_shotgun
item_ammo_pistol
item_ammo_pistol2
item_equip_armor
item_equip_c4
item_equip_flashpack
item_equip_grenade
item_equip_light_goggles
m_nyc_ebum
m_nyc_mskinhead1
m_nyc_politician
m_nyc_mpunk

PC

MESSIAH

Cheat Codes

Durante o game, pressione [Esc], então digite um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

Bob é invencível: **ucantkillme**
Desabilitar invencibilidade: **fleshnblood**
Desabilitar AI: **braindead**
Habilitar AI: **einstein**
Desabilitar visão AI: **icantsee**
Habilitar visão AI: **icanseeu**
Câmera fixa: **freezecam**
Câmera livre: **thawcam**
Habilitar personagem wireframe: **charwireon**
Desabiltiar personagem wireframe: **charwireoff**
Habilitar mundo wireframe: **worldwireon**
Desabilitar mundo wireframe: **worldwireoff**
Habilitar contagem de polígono: **onpolycount**
Desabilitar contagem de polígono: **offpolycount**
Final do game atual: **toohardforme**
Armored Behemoth: **mynightmare**
Barman: **bestfriend**
Bazooka: **voodooextreme**
Bazooka: **bigbang**
Behemoth: **onsteroids**
Bouncer: **letmein**
Buzzsaw: **buzzbuzz**
Chot 1: **smellyguy**
Chot 2: **nohygiene**
Chot 3: **idontdance**
Chot 4: **scumbucket**
Chot Behemoth: **smellysteroids**
Chot Dwarf: **chotling**
Companion Bot: **keepmecompany**
Dancer 1: **bustamove**
Dancer 2: **cutarug**
DJ: **mixalot**
Domina: **incharge**
Female Dweller 1: **janeplain**
Female Dweller 2: **jillplain**
Flamethrower: **lightmeup**
Fungirl: **fungirl**
Grenades: **softwarebuys**
Grenades: **getsome**
Gun Commander: **guncmndr**
Harpoon Gun: **stickaround**
Heavy Cop: **hcop**
Hung: **specialguy**
Light Cop: **lcop**
Machinegun: **rapidfire**
Maimer: **slicendice**
Male Dweller 1: **averagejoe**
Male Dweller 2: **averagejack**
Male Dweller 3: **averagejohn**
Maser: **coolfx**
Medic: **heydoc**
Medium Cop: **mcop**
Offensive Bot: **addedfirepower**
Pak Gun: **cooloff**
Pimp Daddy: **tophat**
Prost 1: **workit**
Prost 2: **mansdream**
Pumpgun: **boomstick**
Radiation Worker: **glowstick**
Rat: **varmint**
Riot Cop: **rcop**
Scientist: **egghead**
Subgirl 1: **femfatale**
Subgirl 2: **nastyone**
Waitress: **bringmeadrink**
Weapon Ammo: **gamespot**
Weapon Ammo: **illbeback**
Welder: **cantseemyface**
Welding Torch: **weldme**
Worker: **workinman**



NINTENDO 64



CYBER TIGER

Curso Volcano
Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Sthelens".

Alternar a aparência de Tiger
Selecione Tiger como um personagem e então, mude seu nome para "Prodigy".

Jogar como um alien
Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Ufo".

Jogar como Kimmi
Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Rapper".

Jogue como Starr
Selecione qualquer personagem e então, mude seu nome para "Retro".

NINTENDO 64

TONY HAWK'S PRO SKATER

Todos os tapes
Pause o game no modo career, então segure L e pressione C-▶, ←, ↑, C-▲ (2x), →, ↓, ↑. Se você entrar com o código corretamente, a tela de pause irá tremer.

Specials rápidos
Pause o game no modo career, então segure L e pressione C-▲, ←, C-▼ (2 x), ▲, ↓, →.

Menos queda
Pause o game no modo career, então segure L e pressione C-▲, C-▶, ←, C-▶, →, ↑, ↓.

Elevar stats a 10
Pause o game no modo career, então segure L e pressione ↓, →, ↑, →, ↑, ←, C-◀.

Modo slow-motion
Pause o game no modo career, então segure L e pressione ↓ (2x), C-▲, C-▶, ←.

Modo Turbo
Pause o game no modo career, então segure L e pressione →, ↑, ↓ (2x), ↑, ↓.

Começar de locais aleatórios
Pause o game no modo career, então segure L e pressione C-◀, C-▶, C-▼, ↑, ↓.

Jogue como Officer Dick
Colete todos os trinta tapes com qualquer personagem no modo career para habilitar Officer Dick como um personagem jogável.

Jogar como Private Carrera
Comece um game e qualquer modo com Officer Dick. Pause o game, então segure L1 e pressione C-◀, C-▼, C-▶, C-▼, ↑, →, ←. A tela não irá tremer. Saia do game e volte para a tela de seleção de personagens. Private Carrera irá aparecer no lugar de Officer Dick.

Ver o movimento especial do skatista
Use qualquer personagem para obter ouro nas três competições. Então, selecione a opção "Trick Tutorial" no menu extras para ver os movimentos especiais desse skatista.

Movimentos especiais
Todos os movimentos seguintes são executados quando a barra de special de seu personagem estiver piscando amarelo:

Andrew Reynolds
Backflip: pressione ↑, ↓, C-▶.
Heelflip Bluntslide: pressione ↓, ↓, C-▲.
Triple Kickflip: pressione ←, ←, C-◀.

Bob Burnquist
One Footed Smith: pressione →, →, C-▲.
Backflip: pressione ↑, ↓, C-▶.
Burntwist: pressione ←, ↑, C-▲.

Bucky Lasek
Fingerflip Airwalk: pressione ←, →, C-▶.
Varial Heelflip Judo: pressione ↓, ↑, C-◀.
Kickflip McTwist: pressione →, →, C-▶.

Chad Muska
Frontflip: pressione ↓, ↑, C-▶.
360 Shove-It Rewind: pressione →, →, C-◀.
One Footed 5-0 Thumpin': pressione →, ↓, C-▲.

Elissa Steamer
Backflip: pressione ↑, ↓, C-▶.
Judo Madonna: pressione ←, ↓, C-▶.
Primo Grind: pressione ←, ←, C-▲.

Geoff Rowley
Darkside Grind: pressione ←, →, C-▲.
Backflip: pressione ↑, ↓, C-▶.
Double Hardflip: pressione →, ↓, C-◀.

Jamie Thomas
Frontflip: pressione ↓, ↑, C-▶.
540 Flip: pressione ←, ↓, C-◀.
One Footed Nosegrind: pressione ↑, ↑, C-▲.

Kareem Campbell
Frontflip: pressione ↓, ↑, C-▶.
Kickflip Underflip: pressione ←, →, C-◀.
Casper Slide: pressione ↑, ↓, C-▲.

Officer Dick
Yeeeehaw Frontflip: pressione ↓, ↑, C-▶.
Assume The Position: pressione ←, ←, C-▶.
Neckbreak Grind: pressione ←, →, C-▲.

Private Carrera
The Well Hardflip: pressione →, ←, □.
Somi Spin: pressione ←, ↓, ○.
Ho-Ho-Ho: pressione ←, ↑, ▲.

Rune Glifberg
Kickflip McTwist: pressione →, →, C-▶.
Christ Air: pressione ←, →, C-▶.
Front Back Kickflip: pressione ↑, ↓, C-◀.

Tony Hawk
360 Flip To Mute: pressione ↓, →, C-◀.
540 Board Varial: pressione ←, ←, C-◀.
Kickflip McTwist: pressione →, →, C-▶.
The 900: Obtenha bastante de ar e pressione →, ↓, C-▶.



PLAYSTATION



(Monster Farm 2)

In-game reset

Segure Start + Select até o game voltar para a tela de abertura.

Monstros secretos

Use os seguintes CDs para criar monstros secretos:

"And Justice For All" do Metallica (Ferious)

"Black Album" do Metallica (Monol)

"Enema Of The State" do Blink 182 (Chef)

"Greatest Hits" do Bob Marley (Plant/??? monster)

"Hello Nasty" do The Beastie Boys (desconhecido)

"Licensed to Ill" do The Beastie Boys (Express Worm)

"Macarena" do Los Del Rio (desconhecido)

"Merry Christmas" da Mariah Carey (Satan Clause)

"Millenium" do The Backstreet Boys (Happy Mask)

"Running With Scissors" do Weird Al Yankovich (desconhecido); classe E ou D

"The Bridge" do Ace of Base (Gelatine - combinação de Mocchi/Gel)

"The Sign" do Ace of Base ou Lion King Original Soundtrack (Bossy - combinação de Galli/Ape)

Disney's The Little Mermaid Original Soundtrack (Mermaid)

Men In Black Soundtrack (Chinosis - Metalner/??? monster)

Star Wars: Episode 1 Soundtrack (Galaxy)

Brave Fencer Musashi - PlayStation (Shogun)

Bust-A-Move 4 - PlayStation (Cinder Bird)

Devil Dice - PlayStation (Dice)

Digimon World (japonês) - PlayStation (desconhecido)

March Madness '99 - PlayStation (Ninja Kato)

Metal Gear Solid - CD 2 - PlayStation (Soldier Gaboo)

Syphon Filter - PlayStation (desconhecido)

Resident Evil 3 - PlayStation (desconhecido)

Diablo - PC (desconhecido); classe E ou D

PLAYSTATION 2

GRAND TOUR RACING '98

(Total Drivin)

Todas as pistas

Este game usa um sistema de código incomum em que R1 deve ser pressionado no ritmo de uma música na tela de options principal. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá o som de um motor. Um resumo de cada música foi incluído no formato MIDI como um guia de como R1 deve ser pressionado. Nota: Faça o ritmo em diferentes velocidades até o código ser aceito.

Todas as fases Switzerland

Use R1 no ritmo de "Doe, a deer, a female deer".

Todas as fases Moscow

Use R1 no ritmo de "Jingle bells, jingle bells, jingle all the way".

Todas as fases Scotland

Use R1 no ritmo de "Hark, where the night is falling", de Scotland the Brave.

Todas as fases Easter Island

Use R1 no ritmo de "Happy birthday to you, happy birthday to you".

Todas as fases Egypt

Use R1 no ritmo de "Always look on the bright side of life", de Monty Python's The Meaning Of Life.

Todas as fases multi-player

Use R1 no ritmo de "Zippidy-Do-Dah Zippidy-Ay", de Song Of The South. Selecione o modo two player split-screen para correr em mais seis pistas. Selecione o modo four player link-up para acessar as pistas encontradas apenas no modo two player.

Todas as fases

Use R1 no ritmo de "Ding dong, the witch is dead, which old witch, the wicked witch", de The Wizard Of Oz.

Modo Multi-player suicide

Use R1 no ritmo de "Super callifragilisticexpialidotious" de Mary Poppins. Então, selecione uma pista "A" no modo split screen. Cada jogador irá correr em direções direfentes.

PLAYSTATION



Super jogador

Na tela player creation, entre com "Scott Murray" ou qualquer outro nome do time de desenvolvimento (localizado atrás do manual de instruções) como um nome de jogador.



PLAYSTATION



Modo Super Agent

Pause o game, coloque o cursor sobre a opção "Weaponry" e então segure L2 + Select + ○ + □ + X (simultaneamente). Se você entrar com o código corretamente, irá ouvir um som. Então, entre na tela de options e escolha "Cheats". O modo Super Agent deixa os inimigos mais fracos, assim você gasta menos munição para matá-los.

Personagens de multi-player adicionais

Encontre a M-79 grenade launcher na fase New York Sewers para habilitar os seguintes personagens de multi-player: Ninja Gabe, Scuba Lian, Unit 1 (da fase Bio-Lab Escape), Dr. Elsa Weissinger, Uri Gregorov, Lawrence Mujari e oficial da SWAT. A M-79 está perto do final da fase (na garagem). Perto do topo dos degraus há uma passagem . Ao invés de sair neste local, continue subindo as escadas. A M-79 está no topo.

Complete a fase C-130 Wreck Site em menos de três minutos para habilitar os personagens do Syphon Filter original no modo multi-player. Os personagens adicionais são: Girdeux, Phagan, Gabrek, Marcos, Rhoemer e Evil Scientist.

Para habilitar os personagens "goofies" (senhora de bolsa, CBDC agent, monge, cadáver), complete a fase McKenzie Airbase Interior em menos de 3 minutos.

PLAYSTATION



(Rollcage Extreme)

Cheat mode

Entre com "I.WANT.IT.ALL.AND. I.WANT.IT.NOW!" como uma password para habilitar todas as pistas, carros, modos e mais.

Todas as pistas

Entre com "NOW.THAT'S. WHAT.I.CALL.RACING.147" como uma password.

Todas as pistas de combate

Entre com "YOU.HAVE.A.LOTA. EXPLODING.TO.DO" como uma password.

Todos os carros

Entre com "WHEELS,.METAL,. ITS.....THE.BIN!" como uma password.

ATD ghost cars

Entre com "WLL.IF.IT.AINT. THEM.PESKY.KIDS" como uma password.

Demolition modes

Entre com "IS.IT.COLD.IN.HERE. OR.IS.IT.JUST.ME?" como uma password.

Mega speed mode

Entre com "LOOK.OUT!.ITS. ANDY.GREEN" como uma password.

Mirror mode

Entre com "I.AM.THE.MIRROR. MAN,.OOOOOOOOOO!" como uma password.

Pursuit mode

Entre com "PURSUIT,.A.SUIT. MADE.FROM.CATS" como uma password.

Rubble soccer mode

Entre com "IM.OBVIOUSLY.SICK. AS.A.PARROT" como uma password.

Survivor mode

Entre com "HERE.TODAY,. GONE,.LATE.AFTERNOON" como uma password.

Masters campaign mais difícil

Entre com "MASTERS.IS. AS. HARD.AS.NAILS.MON!" como uma password.

PLAYSTATION

URBAN CHAOS

Cheat mode (versão PAL)

Durante o jogo, segure ▲ + ○ + □ + X e pressione → para recarregar sua energia e habilitar todas as armas.

Level select (versão PAL)

Na tela new game, pressione L1 + R1 + Select + Start. Todas as áreas serão destrancadas na tela do mapa.

PLAYSTATION



NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Carros bônus

Se dê bem nos vários modos Test Driver para habilitar carros bônus, como GT2 race car e o 517 race car que podem ser usados no modo regular race.

GAME SHARK

PRÓDICAS

PLAYSTATION

ARMY MEN: WORLD WAR

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Energia infinita . 800FEB7C 0310
Granadas e ammo infinita
.... 300F8999 0005
Bazooka e shells infinitas
.... 300F899B 000A
Flame Thrower e fuel infinito
.... 300F899C 0064
Auto Rifle e rounds infinitos
.... 300F899D 00FA
Explosivos e ammo infinita
.... 300F899E 0005
Medpacks infinitos
.... 300F89A0 0003
Mine Detector... 300F89A1 00FF
Habilitar todas as fases (nota 1)
.... 800F7AD8 0002
.... 800F7ADC 0006
.... D0156410 FF74
.... 800F87C4 F52C
Tempo infinito .. D00586D0 D5C0
.... 800586D2 2400
Armor-PT Boat infinita
.... 800FECA0 17F0
Armor-Jeep infinita
.... 800FF808 14B0
Armor-Tank infinita
.... 800FFA50 EAD0
Armor-Train infinita
.... 80100C90 1FF0
Ammo/Todas as armas e itens infinitos................. 300F8999 00FF
.... 800F899A FFFF
.... 800F899C FFFF
.... 300F899E 00FF
.... 800F89A0 FFFF
.... 800A0194 0003

Nota 1: com este código, no menu principal vá para options e selecione áudio. Ao invés de ir para o menu de áudio você irá para o menu level select.

PLAYSTATION

DUNE 2000

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Spice infinito...... 800E091C FFFF
Max Spice 800E091C 967F
.... 800E091E 0098
Upgrade imediata
.... 800E06E2 59FF
Dinheiro infinito (Ordos)
.... 800E2274 1500
Dinheiro infinito (Harkonnoe)
.... 800E15C8 1500
Estruturas grátis (Atreides)
.... 800E062C FFFF
Estruturas grátis (Harkonnen)
.... 800E12D8 FFFF
Estruturas grátis (Ordos)
.... 800E1F84 FFFF
Estruturas imediatas (Atreides)
.... 800E0632 5A00
Estruturas imediatas (Harkonnen)
.... 800E12DE 5A00
Estruturas imediatas (Ordos)
.... 800E1F8A 5A00
Unidades grátis (Atreides)
.... 800E063C FFFF
Unidades grátis (Harkonnen)
.... 800E12E8 FFFF
Unidades grátis (Ordos)
.... 800E1F94 FFFF
Unidades grátis (Atreides)
.... 800E0642 5A00
Unidades grátis (Harkonnen)
.... 800E12EE 5A00
Unidades grátis (Ordos)
.... 800E1F9A 5A00
Upgrade imediata (Atreides - GS 2.2 ou superior) . D20E06E2 59D0
.... 800E06E2 59D0
Upgrade imediata (Harkonnen)
.... D20E138E 59D0
.... 800E138E 59D0
Upgrade imediata (Ordos)
.... D20E203A 59D0
.... 800E203A 59D0
Sempre jogar na missão??
.... D0019F54 0112
.... 80019F56 1000
.... 3016860D 00??
Modificador de missão a começar
.... D0019F54 0112
.... 80019F56 1000
.... E016860D 0001
.... 3016860D 00??

Dígitos para os códigos modificadores de missão

01 - Mission 1
02 - Mission 2
03 - Mission 3
04 - Mission 4
05 - Mission 5
06 - Mission 6
07 - Mission 7
08 - Mission 8
09 - Mission 9



PLAYSTATION



Códigos para P1

Max Score 800B2408 423F
.... 800B240A 000F
Energia infinita ... 800B240C 0064
Força infinita 800B2414 0064
Bombas infinitas. 800B241A 0005

Códigos para P2

Max Score 800B2424 423F
.... 800B2426 000F
Energia infinita ... 800B2428 0064
Força infinita 800B2430 0064
Bombas infinitas. 800B2436 0005

Todas as fases destravadas e



Skill Max

Plo Koon (GS 2.2 ou acima)
.... 300B2675 0001
.... 50000402 0000
.... 800B2676 0101
.... 300B267E 0001
.... 3008C9F7 0004
.... 50000402 0000
.... 8008C9F8 0404
.... 3008CA00 0004

Qui-Gon Jinn (GS 2.2 ou acima)
.... 300B2619 0001
.... 50000402 0000
.... 800B261A 0101
.... 300B2622 0001
.... 3008C9C1 0004
.... 50000402 0000
.... 8008C9C2 0404
.... 3008C9CA 0004

Mace Windu (GS 2.2 ou acima)
.... 300B2637 0001
.... 50000402 0000
.... 800B2638 0101
.... 300B2640 0001
.... 3008C9D3 0004
.... 50000402 0000
.... 8008C9D4 0404
.... 3008C9DB 0004

Obi-Wan Kenobi (GS 2.2ou acima)
.... 300B25F9 0001
.... 50000402 0000
.... 800B25FA 0101
.... 300B2602 0001
.... 3008C9AF 0004
.... 50000402 0000
.... 8008C9B0 0404
.... 3008C9B8 0004

Ad Gallia (GS 2.2 ou acima)
.... 3008C9E5 0004
.... 50000402 0000
.... 8008C9E6 0404
.... 3008C9EE 0004
.... 50000502 0000
.... 800B2656 0101

Créditos infinitos 800B2404 0000

Habilitar todas as fases
.... 800AD29C 000F

Obi-Wan Kenobi

Todas as fases completas
.... 50000A01 0000
.... 300B25F9 0001

Todas as Skills ... 50000A01 0000
.... 3008C9AF 0004

Trade Federation Battleship completa 300B25F9 0001

Swamps of Naboo completa
.... 300B25FA 0001

City of Theed completa
.... 300B25FB 0001

Theed Palace completa
.... 300B25FC 0001

Have Tatooine completa
.... 300B25FD 0001

Coruscant completa
.... 300B25FE 0001

Ruins completa .. 300B25FF 0001

Streets of Theed completa
.... 300B2600 0001

Palace Cliffs completa
.... 300B2601 0001



Final Battle completa
.... 300B2602 0001

Max Skills-Trade Federation Battleship 3008C9AF 0004

Max Skills-Swamps of Naboo
.... 3008C9B0 0004

Max Skills-City of Theed
.... 3008C9B1 0004

Max Skills-Theed Palace
.... 3008C9B2 0004

Max Skills-Tatooine
.... 3008C9B3 0004

Max Skills-Coruscant
.... 3008C9B4 0004

Max Skills-Ruins
.... 3008C9B5 0004

Max Skills-Streets of Theed
.... 3008C9B6 0004

Max Skills-Palace Cliffs
.... 3008C9B7 0004

Max Skills-Final Battle
.... 3008C9B8 0004

Qui-Gon Jinn

Todas as fases completas
.... 50000A01 0000
.... 300B2619 0001

Todas as Skills ... 50000A01 0000
.... 3008C9C1 0004

Trade Federation Battleship completa 300B2619 0001

Swamps of Naboo completa
.... 300B261A 0001

City of Theed completa
.... 300B261B 0001

Theed Palace completa
.... 300B261C 0001

Tatooine completa
.... 300B261D 0001

Coruscant completa
.... 300B261E 0001

Ruins completa
.... 300B261F 0001

Streets of Theed completa
.... 300B2620 0001

Palace Cliffs completa
.... 300B2621 0001

Final Battle completa
.... 300B2622 0001

Max Skills-Trade Federation Battleship 3008C9C1 0004

Max Skills-Swamps of Naboo
.... 3008C9C2 0004

Max Skills-City of Theed
.... 3008C9C3 0004

Max Skills-Theed Palace
.... 3008C9C4 0004

Max Skills-Tatooine
.... 3008C9C5 0004

Max Skills-Coruscant
.... 3008C9C6 0004

Max Skills-Ruins
.... 3008C9C7 0004

Max Skills-Streets of Theed
.... 3008C9C8 0004

Max Skills-Palace Cliffs
.... 3008C9C9 0004

Max Skills-Final Battle
.... 3008C9CA 0004

Mace Windu

Todas as fases completas
.... 50000A01 0000
.... 300B2637 0001



Todas as Skills ... 50000A01 0000
.... 3008C9D3 0004
Trade Federation Battleship completa 300B2637 0001
Swamps of Naboo completa
.... 300B2638 0001
City of Theed completa
.... 300B2639 0001
Theed Palace completa
.... 300B263A 0001
Tatooine completa
.... 300B263B 0001
Coruscant completa
.... 300B263C 0001
Ruins completa .. 300B263D 0001
Streets of Theed completa
.... 300B263E 0001
Palace Cliffs completa
.... 300B263F 0001
Final Battle completa
.... 300B2640 0001
Max Skills-Trade Federation Battleship 3008C9D3 0004
Max Skills-Swamps of Naboo
.... 3008C9D4 0004
Max Skills-City of Theed
.... 3008C9D5 0004
Max Skills-Theed Palace
.... 3008C9D6 0004
Max Skills-Tatooine
.... 3008C9D7 0004
Max Skills-Coruscant
.... 3008C9D8 0004
Max Skills-Ruins 3008C9D9 0004
Max Skills-Streets of Theed
.... 3008C9DA 0004
Max Skills-Palace Cliffs
.... 3008C9DB 0004
Max Skills-Final Battle
.... 3008C9DC 0004

Plo Koon

Todas as fases completas
.... 50000A01 0000
.... 300B2675 0001
Todas as Skills ... 50000A01 0000
.... 3008C9F7 0004
Trade Federation Battleship completa 300B2675 0001
Swamps of Naboo completa
.... 300B2676 0001
City of Theed completa
.... 300B2677 0001
Theed Palace completa
.... 300B2678 0001
Tatooine completa
.... 300B2679 0001
Coruscant completa
.... 300B267A 0001
Ruins completa
.... 300B267B 0001



Streets of Theed completa
.... 300B267C 0001
Palace Cliffs completa
.... 300B267D 0001
Final Battle completa
.... 300B267E 0001
Max Skills-Trade Federation Battleship 3008C9F7 0004
Max Skills-Swamps of Naboo
.... 3008C9F8 0004
Max Skills-City of Theed
.... 3008C9F9 0004
Max Skills-Theed Palace
.... 3008C9FA 0004
Max Skills-Tatooine
.... 3008C9FB 0004
Max Skills-Coruscant
.... 3008C9FC 0004
Max Skills-Ruins 3008C9FD 0004
Max Skills-Streets of Theed
.... 3008C9FE 0004
Max Skills-Palace Cliffs
.... 3008C9FF 0004
Max Skills-Final Battle
.... 3008CA00 0004

Ad Gallia

Todas as fases completas
.... 50000502 0000
.... 800B2656 0101
Todas as Skills ... 50000A01 0000
.... 3008C9E5 0004
Trade Federation Battleship completa 300B2656 0001
Swamps of Naboo completa
.... 300B2657 0001
City of Theed completa
.... 300B2658 0001
Theed Palace completa
.... 300B2659 0001
Tatooine completa
.... 300B265A 0001
Coruscant completa
.... 300B265B 0001
Ruins completa .. 300B265C 0001
Streets of Theed completa
.... 300B265D 0001
Palace Cliffs completa
.... 300B265E 0001
Final Battle completa
.... 300B265F 0001
Max Skills-Trade Federation Battleship 3008C9E5 0004
Max Skills-Swamps of Naboo
.... 3008C9E6 0004
Max Skills-City of Theed
.... 3008C9E7 0004
Max Skills-Theed Palace
.... 3008C9E8 0004
Max Skills-Tatooine
.... 3008C9E9 0004
Max Skills-Coruscant
.... 3008C9EA 0004
Max Skills-Ruins
.... 3008C9EB 0004
Max Skills-Streets of Theed
.... 3008C9EC 0004
Max Skills-Palace Cliffs
.... 3008C9ED 0004
Max Skills-Final Battle
.... 3008C9EE 0004



Darth Maul

Todas as fases completas
.... 50000A01 0000
.... 300B2694 0001
Todas as Skills ... 50000A01 0000
.... 3008CA09 0004
Trade Federation Battleship
completa 300B2694 0001
Swamps of Naboo completa
.... 300B2695 0001
City of Theed completa
.... 300B2696 0001
Theed Palace completa
.... 300B2697 0001
Tatooine completa
.... 300B2698 0001
Coruscant completa
.... 300B2699 0001
Ruins completa .. 300B269A 0001
Streets of Theed completa
.... 300B269B 0001
Palace Cliffs completa
.... 300B269C 0001
Final Battle completa
.... 300B269D 0001
Max Skills-Trade Federation
Battleship 3008CA09 0004
Max Skills-Swamps of Naboo
.... 3008CA0A 0004
Max Skills-City of Theed
.... 3008CA0B 0004
Max Skills-Theed Palace
.... 3008CA0C 0004
Max Skills-Tatooine
.... 3008CA0D 0004
Max Skills-Coruscant
.... 3008CA0E 0004
Max Skills-Ruins
.... 3008CA0F 0004
Max Skills-Streets of Theed
.... 3008CA10 0004
Max Skills-Palace Cliffs
.... 3008CA11 0004
Max Skills-Final Battle
.... 3008CA12 0004

GAME BOY COLOR



Vidas infinitas 010902CD
Energia infinita 012F1FD0

GAME BOY/COLOR



Código modificador de item
Botão B Slot .... 01??00DB
Botão A Slot .... 01??01DB
Modificador de Arrows
.....................................01??45DB
Modificador de Bombas
.....................................1??4DDB
Modificador de Magic Powder
.... 014CDB
Modificador de Bracelet Level
.... 010?43DB
Modificador de Shield Level
.... 010?44DB
Modificador de Sword Level
.....................................010?4EDB
Arrows infinitas 013045DB
Não poder ganhar ou perder Extra Rupees................. 1995EDB
14 Hearts infinitos (apenas se tiver 14) 1705ADB
Bombas infinitas 1304DDB
Magic Powder infinito
.....................................01204CDB
Ocarina tem todas as músicas
.....................................010749DB
Energia infinita...........01185ADB
Rupees infinitos 095DDB
.... 995EDB
Small Keys infinitas
.....................................0101D0DB
Vôo 10046C1
Invisibilidade 10045C1
Transparência 10045C1
.... 10035C1
Modificador de altura do pulo
(00-baixo e FF-alto).... 1??49C1

Dígitos para o código modificador de slot

00 - Blank
01 - Sword
02 - Bombs
03 - Power Bracelet
04 - Shield
05 - Bow
06 - Hookshot
07 - Wand
08 - Boots
09 - Orciana
0A - Feather
0B - Shovel
0C - Magic Powder
0D - Boomerang

GAME BOY COLOR

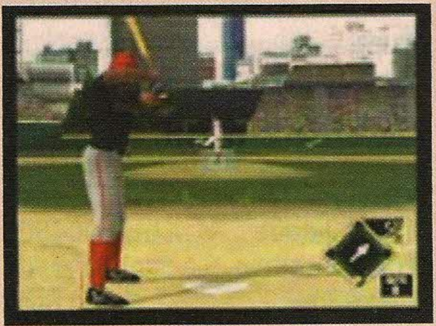


RAYMAN (COLOR)

Vidas infinitas 0163CBC7
Tings infinitos 0163C8C7
Corações infinitos..... 0105CAC7



NINTENDO 64



ALL-STAR BASEBALL 2001

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D01560D8 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D01560D9 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D11560D8 00??
Bolas infinitas 8006A277 0000
Mod. placar do time da casa
.... 80059983 00??
Mod. placar do time visitante
.... 80060D0B 00??
Jogadores pequenos
.... 8002963A 0001
Modo Big Ball 80029632 0001
Modo Ball Trail ... 80029636 0001
Modificador do time da casa
.... 80122BD3 00??
Modificador do time visitante
.... 80122BD7 00??

Códigos para Create A Player

Creation Points infinitos
.... 81105340 42C8
Pontos de tipo de lance infinitos
.... 81105A54 42C8
Max Contact 81117AF8 4170
Max Power 81117AFC 4170
Max Bunting 81117B08 4170
Max Vs LHP 81117B00 4170
Max Vs RHP 81117B04 4170
Max Speed 81117B14 4170
Max Defense 81117B18 4170
Max Arm Str 81117B1C 4170
Max Clutch 81117B24 4170
Max Streak 81117B20 4170

Atributos para o lançador

Max Accuracy 81117AF0 4170
Max Stamina 81117AF4 4170
Max Vs LHB 81117B0C 4170
Max Vs RHB 81117B10 4170
Max Fastball 81105968 4170
Max Straight Change
.... 8110596C 4170
Max Curveball 81105970 4170
Max Knuckleball . 81105974 4170
Max Split Fastball
.... 81105978 4170
Max Forkball 8110597C 4170
Max Sinkerball ... 81105980 4170
Max Screwball 81105984 4170
Modificador de Home & Away Bar
.... 81117B74 ????
Modificador Night & Day Bar
.... 81117B78 ????
Modificadro de Grass & Turf Bar
.... 81117B7C ????

Dígitos para o código modificador de Home & Away Bar

0000 - Home
4170 - Away

Dígitos para o código modificador de Night & Day Bar

0000 - Night
4170 - Day

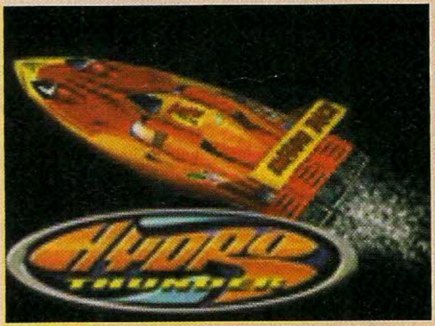
Dígitos para o código modificador de Grass & Turf Bar

0000 - Grass
4170 - Turf

Dígitos para os códigos modificadores de time

00 - Anaheim Angels
01 - Baltimore Orioles
02 - Boston Red Socks
03 - Chicago White Sox
04 - Cleveland Indians
05 - Detroit Tigers
06 - Kansas City Royals
07 - Minnesota Twins
08 - New York Yankees
09 - Oakland Athletics
0A - Seattle Mariners
0B - Tampa Bay Devil Rays
0C - Texas Ranger
0D - Toronto Blue Jays
0E - Arizona Diamondbacks
0F - Atlanta Braves
10 - Chicago Cubs
11 - Cincinnati Reds
12 - Colorado Rockies
13 - Flordia Marlins
14 - Houston Astros
15 - Los Angeles Dodgers
16 - Milwaukee Brewers
17 - Montreal Expos
18 - New York Mets
19 - Philadelphia Phillies
1A - Pittsburgh Pirates
1B - St. Louis Cardinals
1C - San Diego Padres
1D - San Francisco Giants
1E - AL All Star
1F - NL All Star
20 - Cooperstown Legends

NINTENDO 64



HYDRO THUNDER

Enable Code (deve ser ativado)
.... F124FFA0 2400
Master Bryan's Activator 1 P1
.... D02A8764 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D02A8765 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D12A8764 00??
Turbo infinito 812C4C9C 4190
Sempre em primeiro lugar
.... 812C4C96 0001
Tempo infinito 812B4890 42C8

Códigos modificadores de status da pista

Hydro Speedway
.... 802B5C94 00??
Catacomb .... 802B5C95 00??
The Far East ...... 802B5C96 00??
Lake Powell .... 802B5C97 00??



Greek Isles .... 802B5C98 00??
Thunder Park ..... 802B5C99 00??
Lost Island .... 802B5C9A 00??
Arctic Circle .... 802B5C9B 00??
Ship Graveyard .. 802B5C9C 00??
Venice Canals .... 802B5C9D 00??
N.Y. Disaster ...... 802B5C9E 00??
Nile Adventure ... 802B5C9F 00??
Castle VCM Dandy
.... 802B5CA0 00??

Códigos para os barcos

Armed Response
.... 802B5CA2 0001
Tinytanic 802B5CA3 0001
Thresher 802B5CA4 0001
Tiorl Blade 802B5CA5 0001
Banshee 802B5CA6 0001
Damn The Torpedoes
.... 802B5CA7 0001
Midway 802B5CA8 0001
Miss Behave 802B5CA9 0001
Cutthroat 802B5CAA 0001
Rad Hazard 802B5CAB 0001
Razorback 802B5CAC 0001
Chumdinger 802B5CAD 0001
Blowfish 802B5CAE 0001
Todos os barcos . 50000D01 0000
.... 802B5CA2 0001
Todas as pistas .. 50000D01 0000
.... 802B5C94 0003
Modificador de volume (00-0A)
.... 802B61D7 00??
Modificador de SFX (00-0A)
.... 802B61DB 00??
Modificador de Rumble Pak Boat Collision (00-0A)
.... 802B61EB 00??
Modificador de Rumble Pak Boost (00-0A) .... 802B61E3 00??
Modificador de Rumble Pak Splash Down (00-0A) ..... 802B61E7 00??
Modificador de Rumble Pak Terrain Collision (00-0A)
.... 802B61EF 00??

Dígitos para os códigos modificadores de status

00 - Travada e não completa
01 - Destravada e não completa
03 - Destravada e completa

NINTENDO 64



TONIC TROUBLE

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D0135F34 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D0135F35 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D1135F34 00??
Vidas infinitas 8013A9F3 0009
Energia infinita ... 8129A898 0F0F
Modificador de Darts
.... 812AA888 ????
Todos os Dominoes
.... 812AA88A 0006
Todas as Propellers
.... 812AA88C 0006
Todas as Jumping Stones
.... 812AA88E 0006
Todos os Pigs 812AA890 0006
Todas as Purple Feathers
.... 812AA892 0006
Todos os Bouncy Coils
.... 812AA894 0006

Códigos para Ski Slope

Todas as esferas bônus
.... 812AA896 0014
Todos os termômetros
.... 812AA898 000A

Códigos para South Plain

Todas as esferas bônus
.... 812AA89A 0014
Todos os termômetros
.... 812AA89C 000A

Códigos para Doc's Cave

Todas as esferas bônus
.... 812AA89E 0014
Todos os termômetros
.... 812AA8A0 000A

Códigos para Vegetable HQ

Todas as esferas bônus
.... 812AA8A2 0014
Todos os termômetros
.... 812AA8A4 000A

Códigos para North Plain

Todas as esferas bônus
.... 812AA8A6 0014
Todos os termômetros
.... 812AA8A8 000A

Códigos para Canyon

Todas as esferas bônus
.... 812AA8AA 0014
Todos os termômetros
...........................812AA8AC 000A

Códigos para Glacier Cocktail

Todas as esferas bônus
.... 812AA8AE 0014
Todos os termômetros
.... 812AA8B0 000A

Códigos para Pyramid

Todas as esferas bônus
.... 812AA8B2 0014
Todos os termômetros
.... 812AA8B4 000A

Códigos para Pressure Cooker

Todas as esferas bônus
.... 812AA8B6 0014
Todos os termômetros
.... 812AA8B8 000A
Modificador de SFX (00-7F)
.... 8134F598 00??
Modificador de música (00-7F)
.... 8134F8F4 00??
Modificador de stereo/mono (00,01)
.... 8134FC76 00??
Modificador de câmera
.... 81350126 00??

Dígitos para o código modificador de câmera

00-Dynamic, 01-1Second, 02- Static



ALUN

O GAME ESTÁ DE VOLTA, MENOS A HISTÓRIA, PERSONAGENS E A DIVERSÃO

Alguns jogos acabam como Alundra 2, o tipo do jogo triste e sem inspiração que tenta transformar um jogo que já foi popular. Para as companhias que fazem jogos como este o nome vem em primeiro lugar e a qualidade vem por último. Enquanto seja jogável é medíocre em todas as maneiras e deixa uma pergunta no ar, por que foi feito deste modo?

A HISTÓRIA

Nesta nova aventura você jogará como Flint, o típico herói desproporcional de cabelos vermelhos e aparência bonitinha dos jogos de RPG. Os piratas mataram seus pais e há um preço em sua cabeça. Você irá se encontrar com uma princesa, muitos piratas e o estranho ser verde Mephisto, um mago que quer dominar o mundo com uma intenção terrível de colocar mecanismos nos humanos e animais para torná-los robôs sangrentos.

NÃO É COMO VOCÊ PENSA

Alundra 2 não tem nada a ver com o primeiro jogo. Desta vez, Contrail, a criadora de Wild Arms e Legend of Legaia, fez o jogo. A palavra criativo é usada aqui, Alundra 2 não é particularmente original. Basicamente, teremos uma experiência que segue o manual, a banalidade básica coberta por muitos mini-games. Também se foi o personagem do título, Alundra, ou quaisquer referências temáticas ou artísticas encontradas no jogo original.

A JOGABILIDADE

A jogabilidade não é nem inovadora ou inventiva. O jogo emprega a metodologia básica de RPG, você tem uma espada e deve cortar todos com ela. É claro que também há magia. A implementação do controle também não é boa. Ser derrotado pelos inimigos não é uma coisa fora do normal em

PLAYSTATION

プレイステーション

ALUNDRA 2

ACTIVISION / CONTRAIL - CD
RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.4	INOVAÇÃO	3.3
SOM	4.3	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.8		

3.7

PRÓS
As músicas · As vozes dos personagens

CONTRAS
Os gráficos simples · Poderiam ter caprichado mais nos personagens · Os ângulos das câmeras






DRA 2

Alundra 2, pois a Activision deixou a dificuldade normal muito difícil. Os inimigos causam um enorme dano neste nível. Ainda bem que eles deixaram a dificuldade fácil na versão japonesa.

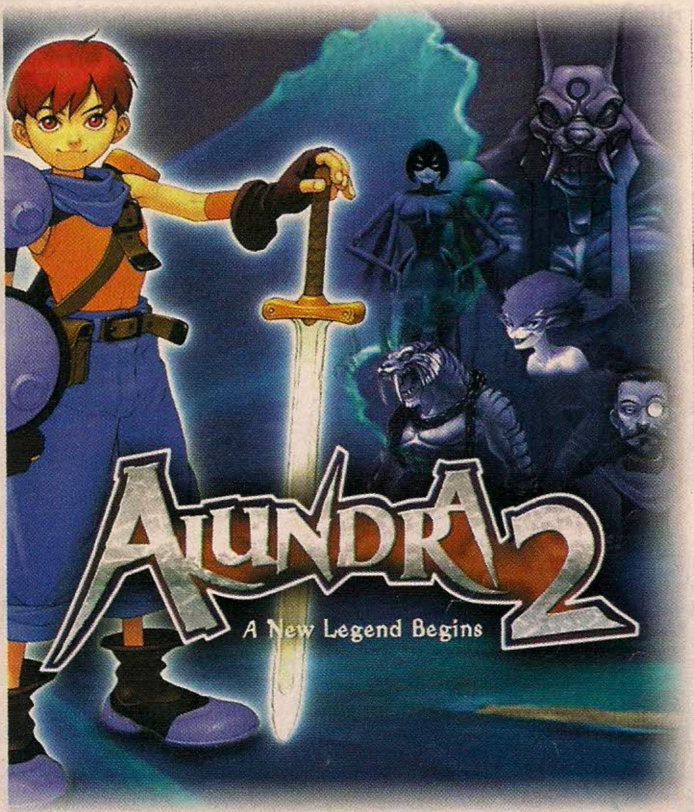
Alundra 2 dispensa os gráficos 2D de seu jogo original, os quais enquanto eram básicos, eram bons.

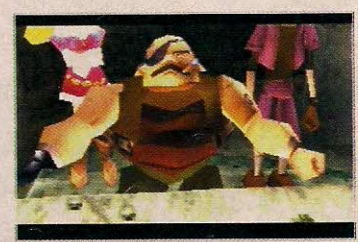


Ao invés disso temos polígonos feios e falhos em um universo com texturas pixeladas. Este jogo teria sido graficamente medíocre em 1997. No departamento de som, Alundra 2 é um pouco melhor, mesmo que elas sejam muito parecidas como músicas de Nobuo Uematsu para a série Final Fantasy, elas foram manuseadas com muita competência e adicionam pouco para o jogo. As vozes dos personagens são boas e o texto é gramatical, ocasionalmente legal, o time da Activision fez um grande trabalho nesta parte. É uma vergonha que este esforço tenha sido perdido com um título pobrezinho. Ainda bem que o departamento de marketing da companhia viu o que fez e trará algo mais interessante da próxima vez. Alundra 2 sofre com o fato que não há razões para a sua existência. Os fãs do jogo original com certeza ficarão desapontados com este aqui, quando comprarem um jogo pensando em uma seqüência e não receberem nada mais do que uma experiência frustrante. Este jogo vendeu muito pouco no Japão. Isso mostra que é verdade que a maioria dos jogos sejam criados para ganhar dinheiro em cima, Alundra 2 é apenas mais um título para se ganhar apenas dinheiro em cima de um nome.











FISHER

NESSE TEMPO DE MARÉ BAIXA, UM GAME DE PESCA CAI MUITO BEM

Quando nós brasileiros ouvimos a idéia de um karaokê se tornar a nova sensação da nação, todos olhavam no calendário para saber se não era 1° de Abril. Alguns anos se passaram e esta suposta piada se tornou realidade, onde os clones competem pelos votos da nação. Agora, mesmo que pense que a pesca é para os mais velhos, isso poderá se tornar a mais nova mania da geração. Desde que Sega Bass Fishing chegou aos arcades japoneses, completo com vara interativa e tudo mais, de repente o jogo virou uma mania e ganhou muitas inovações. A Konami lançou uma sequência para o seu impressionante Fisherman´s Bait e sem dúvida esperando que desta vez traga mais adeptos do que antes. Você provavelmente não deve associar um jogo de pesca como um daqueles que te prendem na tela por meses e você está certo. No entanto, gastando muitas horas em Fisherman´s Bait 2 nós realmente achamos que valeu a compra e nos divertimos bastante. O Sega Bass Fishing no DC fez sucesso no Japão por duas causas. Em primeiro lugar, a peripércia inovadora atraiu muitos jogadores de todos os lugares e em segundo lugar, a conversão boa do Arcade com uma jogabilidade adicional foi o bastante para ambos os fãs de pesca e para aqueles que nunca pegaram em uma vara.



A JOGABILIDADE

O Fisherman´s Bait 2 dá um passo adiante usando o controle Dual Shock para simular a vara integrando muito mais profundidade na jogabilidade. Para começar, você tem muitas razões para checar este jogo. Um modo de iniciante o leva para os mo-

PLAYSTATION

プレイステーション

FISHERMAN'S BAIT 2

KONAMI - CD

PESCARIA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	4.1		

3.9

PRÓS
Bastante variedade e modo de 2 jogadores. Gráficos expressivos para um jogo de pesca. Bons efeitos de som

CONTRAS
Passa a ser repetitivo depois de um tempo



MAN'S BAIT 2

dos básicos, pegando um peixe e não deixando-o escapar. O Free Fishing permite que você escolha um lugar gastando todo o seu dia em um barco tentando pegar o maior peixe. Após praticar a arte da pesca e quebrar os recordes de tempo, pode então ir para o modo torneio para ver quem é o melhor. Com um tempo determinado, você deve pegar o máximo de peixes que puder para vencer o seu adversário em tamanho e peso dos peixes. Cada peixe dará alguns segundos extras no lago. Se tiver sucesso, entrará em um modo de bônus onde deve pegar um certo tipo de peixe e então ficar entre os 3 melhores do dia. E então a Konami surpreende oferecendo um modo World Monster e vários modos de 2 jogadores. O modo World Monster, onde você deve pegar um peixe de proporções descomunais. Não se preocupe, não estamos falando em proporções como o monstro do lago Ness e sim um enorme peixe gato. Para aqueles











que gostam de pescar, usando a opção Livewell você pode montar uma galeria com os diferentes tipos de peixes que pescou. O modo de 2 jogadores é extremamente divertido para se jogar, a habilidade ou o tamanho irá classificar o vencedor. O que realmente faz este jogo é a qualidade da jogabilidade. Após selecionar o seu local de jogo e tipo de isca (cada uma tem sua explicação própria de uso), jogá-la é determinada por uma barra de power para a distância. Dependendo do tipo de isca que usar, irá tanto afundar ou flutuar e depende de você escolher a isca para pegar o maior peixe. Uma pequena sub tela permite que você saiba o estado de jogo de sua isca e começa a brilhar quando há uma mordida. Quando ela começar a brilhar você deve ter habilidade necessária para pegar o peixe. Mesmo que possa usar o controle básico neste jogo, o sistema de controle Dual Shock é muito divertido. Basicamente você solta a linha rodando a alavanca no sentido horário e você pode usar a alavanca da esquerda para firmar ou afrouxar a linha. Um medidor de tensão irá avisar quando a linha estiver para estourar, então poderá controlar de acordo.







Impressionantemente, tamanhos diferentes de peixes reagem com uma agressão variável, onde o maior é o mais difícil de pegar e a intensidade de vibração do controle irá agir de acordo.

OS GRÁFICOS

Os gráficos são baseados em fotos de locais e reflexões belas do lago e pôr do sol trazem um visual muito belo. A água realista e a variação do clima também adiciona para a atmosfera da pescaria. Mesmo que as músicas do jogo pareçam terem sido tiradas de um elevador de hotel, os efeitos sonoros estão no lugar certo, variando de barulhos de carretéis, linhas e principalmente da água. As únicas reclamações com o jogo é que ele se torna repetitivo após um tempo de jogo. Como em Gran Turismo o jogo foi muito bem beneficiado com o Dual Shock. Acredite, com este jogo você encontrará muita diversão e relaxamento. Se você está cansado de todos estes títulos normais e não originais, então deve pegar este aqui.











EAGLE ONE HARRIER ATTACK

MAIS UM SIMULADOR DE COMBATE DIVERTIDO!





Harrier Attack possui um enredo legal: um grupo de terroristas, armados com tecnologia russa, começam um ataque em solo americano. Tendo o Hawaii como seu ponto de lançamento, o chamado exército New Millennium (ANM) quer executar o objetivo "livrar o mundo da máquina de guerra americana". E para conseguir isso, a ANM emprega uma arma chamada EMP (Electromagnetic Pulse). Uma EMP com poder suficiente para inutilizar qualquer aparelho elétrico — mandando microondas para redes de computadores. A ANM usou um EMP para paralisar a civilização das ilhas do Hawaii e sem perder tempo, se moveram com uma nave da União Soviética, querendo dominar o mundo (libertar o mundo?). Você, na pele de um piloto da marinha, acaba entrando nesta loucura. Inicialmente equipado com um Harrier Jumpjet, você deve atravessar 25 fases de simulação de vôo, para poder acabar com a ANM e retomar as ilhas do Hawaii.



Eagle One tem 4 modos de jogo (o clássico 1 Player Mode ou 2 Player Mode — cooperativo ou um contra o outro — e um modo para treinamento). O modo para um jogador possui 25 fases, das quais são divididas pelas ilhas do Hawaii. A sua base de operações muda a cada 5 fases, o que proporciona uma boa variedade de cenários. O modo de dois jogadores possui um modo cooperativo onde você e um segundo jogador podem unir forças para o combate, ou mesmo poder lutar um contra o outro, o qual teria sido muito bom se não fosse pelos mecanismos do jogo. Já o modo de treinamento pode lhe ensinar as habilidades de pilotar um Harrier, tendo um sargento linha dura e severo como instrutor.

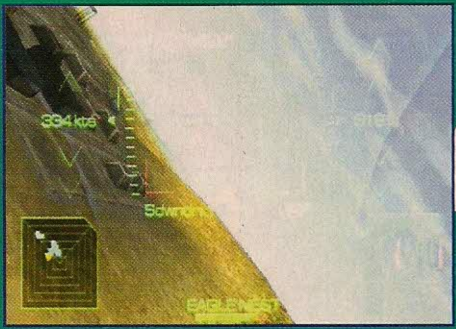
As missões são bem variadas, ao invés de o colocar lá no alto do céu azul, Eagle One mantém a ação bem perto do solo com apenas 100 pés de altitude. Mas o que tem para fazer tão perto do solo? Muitas coisas, como por exemplo, bombardear comboios inimigos, resgatar pilotos que caíram e acabar com terroristas infectados, antes que eles alcancem e contaminem a população além de outras coisas. E por todo o percurso é claro, você estará trocando tiros com os inimigos e destruindo centenas de tanques de guerra. Tudo isso é muito legal apesar dos poucos problemas do jogo. A jogabilidade é um pouco presa mas pode melhorar depois de se adaptar. Seu avião, o Harrier, possui dois modos de vôo — Jet e Hover — e o esquema de con-

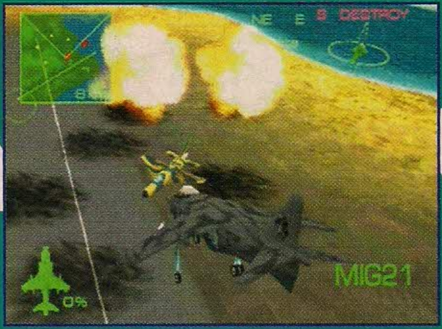






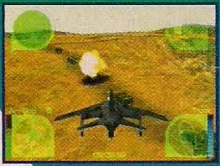
EAGLE ONE













trole é bem variado entre os dois.

Aumentando a velocidade no modo Jet, fará com que o Harrier acelere, já o modo Hover garante altitude. Os mesmos princípios acontecem quando se baixa a velocidade no modo Jet perdendo altitude em Hover. Sem muitos meios de aceleração no modo Hover, você fica solto podendo apenas subir e descer. E como muitas missões requerem que faça manobras em baixas atitudes (algo extremamente difícil no modo Jet), pode chegar a irritar um pouco com possíveis falhas que podem acontecer. Embora o avião Harrier Jumpjet tenha seus defeitos, o Glass Ghost traz uma experiência mais sensível que requer maior jogabilidade e controle por parte do jogador.

Os gráficos são bons, mas chegam a se exceder em algumas áreas, deixando certos elementos no chão imperceptíveis para poder mirar. Na maior parte das vezes, a única coisa que sinaliza um alvo será um anel verde que fica em volta do mesmo; comboios de caminhões e tanques de guerras ficam um pouco difíceis de serem acertados em certas missões. A maior mancada do game é que, apesar da pouca atitude, você vê muitas coisas pequenininhas, como se você estivesse voando muito alto. Mas você logo esquece esta parte levando em conta que o ambiente, a profundidade e a distância estão bem simuladas, deixando um belo ambiente e algumas criaturas que habitam o mesmo.

No departamento de som, Eagle One faz um ótimo trabalho. As produções promissoras, que são feitas para contar o enredo do EMP e ANM, deve ser notada, pois tem uma bela narrativa e com a ajuda de um bom áudio que sempre ajuda. Mas também pode esperar para ouvir os barulhos típicos de motores, coisas explodindo e mais um monte de coisas do gênero. Eagle One tem seus problemas, mas no fim, não chega a prejudicar o game e a diversão. Alguns podem até achar o enredo estranho de possuir uma variedade decente de missões. Também há alguns aviões que fazem papéis secundários no jogo, incluindo um F-15 e um helicóptero A-10 e até mesmo um avião especial secreto, então você pode esperar por muitos combates. Apesar da jogabilidade ser difícil no começo você poderá encontrar um simulador de vôo bem divertido em Eagle One











PLAYSTATION

プレイステーション

EAGLE ONE HARRIER ATTACK

INFROGAMES - CD

SIMULADOR DE COMBATE - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.2
SOM	4.2	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	3.3		

3.8

PRÓS

Gráficos decentes e uma boa trilha sonora. Bem divertido e com missões bem variadas

CONTRAS

A jogabilidade peca um pouco no começo

WALT DISNEY WORLD MAGICAL RACING QUEST

VAMOS PASSEAR NO PARQUE...

Mesmo que o nome seja enorme, Walt Disney World Quest Magical Racing se mostra um ótimo jogo de Kart que os fãs do gênero com certeza irão amar. Os amantes do mundo de Walt Disney irão gostar dos levels do jogo, que são feitos com base em eventos da própria Walt Disney World. A história por trás do jogo envolve os dois pequenos roedores Tico e Teco, que quebraram a máquina de fogos de artifícios do Magic Kingdom. A máquina então se superaqueceu e explodiu, mandando pedaços para todos os lugares do parque. Agora cabe a você correr contra todo mundo pelo parque para pegar as peças da máquina e poder consertá-la. Você também pode escolher uma variedade de personagens da Disney como a dupla Tico e Teco, Moe Mhiplash, Bruno Biggs, Otto Plugnut, Polly Roger e Baron Karlott — estes são apenas alguns. E tipicamente como todo bom game nos tempos de hoje, oferece personagens que estão escondidos e que podem ser destravados quando completar o jogo. Jogar como um personagem da Disney é muito divertido, mas o aspecto principal é explorar os levels que você corre. Todas as 13 corridas são modeladas como as atrações do Magic Kingdom, como o Big Thunder Mountain, The Haunted Mansion e The Pirates of the Caribbean. Cada corrida é tão bem feita que você pode correr por várias partes da atração. Em adição a maioria dos levels, existem veículos que se encaixam perfeitamente com a atração da corrida. Por exemplo, quando você corre na pista da Space Mountain, todos os corredores pilotam naves. Os veículos diferentes não apresentam controles tão variados, mas eles adicionam muito para uma maior facilidade de controle e aperfeiçoamento do estilo, ou seja, a jogabilidade é bem divertida e envolvente.









PLAYSTATION

WDW: MAGICAL RACING QUEST

EIDOS / CRYSTAL DINAMICS - CD

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.7	INOVAÇÃO	3.0
SOM	4.3	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	4.4		

3.9

PRÓS
- Gráficos bonitos e que retratam bem o parque da Disney
- Música de qualidade com bons efeitos sonoros legais

CONTRAS
- Poucas corridas e muita facilidade

プレイステーション

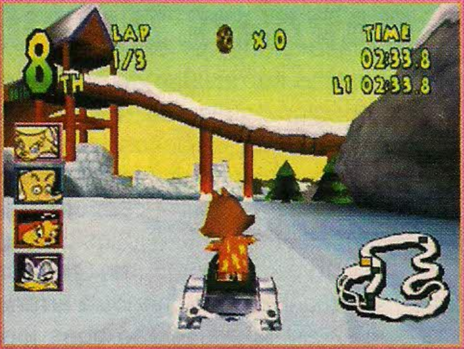






Este game segue realmente padrões de jogos de kart, tendo o setup típico de jogos de mesmo gênero onde você corre pela pista e pega itens como chícaras de chá e nozes, os quais você pode jogar em seus inimigos (praticamente a mesma característica de Mario Kart e os demais jogos similares). Controlar os karts é super fácil — tudo o que precisa é controlar, acelerar e brecar — a única estratégia real que o jogo oferece é quando se está pegando atalhos ou usando os itens.







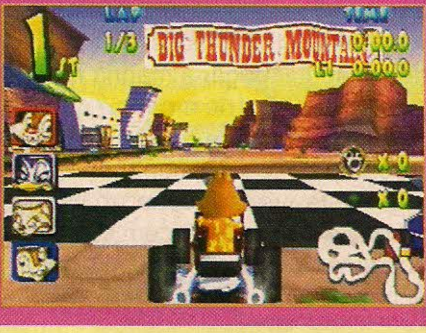
Visualmente o jogo é realmente bonito e acontece em espaços bem abertos, tendo um bom senso de velocidade. Muitas fases nunca dão pop-up logo à sua frente — o ponto em que a fase é desenhada dando sensação de profundidade nos cenários. Todos os personagens são bem detalhados e articulados, assim como os vários veículos que eles pilotam pelas fases. As fases são maravilhosas, quando estiver correndo irá ver os objetos e personagens que viu antes no jogo. Na parte de som, Magical Racing Tour faz um grande trabalho em recriar a experiência de visitar o parque. A música de abertura e de menu é a Small World que foi recriada identicamente. Cada fase tem sua própria música e efeitos que podem ser ouvidos como se estivesse no parque. Durante a fase Pirates of the Caribbean, você poderá ouvir falas que você ouve no percurso original (basta ir ao parque). Magical Racing Tour pode ser visto como apenas mais um game de kart que teve base em Mario Kart, mas quando você ficar jogando um bom tempo, irá perceber que seu conteúdo realmente é bem envolvente e sempre oferece mais coisas para serem observadas e admiradas. Além de suas fases maravilhosas, veículos, atalhos, itens e jogabilidade, Magical Racing Tour tem mais do que estilo, ele oferece uma nova experiência e diversão. Em adição, aos admiradores do mundo da Disney, poderão achar o jogo terrivelmente divertido, não apenas por seu conteúdo mas também por sua jogabilidade.















STAR WARS
EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES

O MEGA SUCESSO DO FILME GARANTE MAIS UM GAME!

Não há dúvidas de que a licença Star Wars é a mais popular do planeta. Tudo que é baseado em Star Wars como jogos, bonecos, brinquedos e etc., faz sucesso. Não há perguntas. Até mesmo com jogos de PC, a Lucas Arts sempre vem com um jogo novo excepcional. Mas quando o assunto é jogos de console, a Lucas Arts é como um peixe fora da água. O último lançamento da softhouse para o PS não chegou a arrancar suspiros de emoção, mas ainda assim são bons jogos que apresentam desafios interessantes e até difíceis, que acabam resultando num game não muito bom em gráficos, mas que são exigentes quando jogados.

O Jedi Power Battles segue a história do filme Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, enquanto o coloca na pele de 5 mestres Jedis do filme. Você pode escolher Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon e Adi Gallia. Com o seu sabre de luz em mãos, você corre por fases baseadas no filme enquanto destrói tudo que pintar em seu caminho.









Jogabilidade

Você pode comparar a jogabilidade de Jedi Power Battles como um clone de Final Fight, mas com o tema Star Wars. Lembra-se de Super Star Wars? Bem, é algo parecido, mas para dar alguma variedade ao jogo a Lucas Arts adiciona power-ups para suas armas, movimentos de combo, a utilidade da Força e pulos de plataforma. Jogando tanto de 1 ou 2 jogadores, você irá enfrentar a malvada Trade Federation e eventualmente lutar com Darth Maul. Tudo isso faz o jogo legal, mas se você está acostumado com jogabilidade de comandos rápidos, então pode se prejudicar um pouco devido a alguns pequenos contratempos encontrados aqui (em especial, a resposta lenta dos comandos em determinadas ocasiões). Outra coisa também é a característica "mirar" — apertando R1, você mira no inimigo mais perto, isso possibilita que focalize um inimigo no ambiente 3D. Essa característica é boa, mas prejudica um pouco por não alcançar inimigos à longa distância e até alguns vacilos na taxa de acerto.



Este é o tipo de jogo que requer um combate de ação rápida. Quando ataca algo, nada deve ficar na sua frente. Aqui as animações dos personagens escondem os ataques dos inimigos. Se você atacar e errar, não poderá atacar novamente até a animação anterior acabar. Enquanto que as seqüências de animações pareçam animais, uma vez que entrar nas batalhas, elas ficam em seu caminho pois elas são muito longas e não podem ser interrompidas. Outro elemento do jogo que é absolutamente crucial para o sucesso: o pulo! Através das 10 fases, há muitos lugares para pular e o controle e a detecção de colisão é pobre, deixando com que você morra em determinados momentos se não conseguir pegar a manha rápida do controle — o pior de morrer é que todos os inimigos da fase voltam. Cada Jedi tem seu próprio movimento de combo e cada um tem sua própria aparência (e realmente eles se parecem com os personagens do filme). Os combos são um pouco difíceis de serem executados, mas









quando feitos, eles são impressionantes e acabam com o inimigo. Outra coisa legal é poder refletir os raios laser para seus alvos com o sabre de luz. Se tiver tempo para mirar e bloquear perfeitamente o tiro irá voltar para os seus inimigos, destruindo-os. Também os power-ups dos Lightsabers são legais. Um power-up aumenta o seu sabre para o dobro, o qual fica enorme e muito legal (sem pensar besteiras, hein!?). Enquanto estiver passando por uma fase muitos objetos do cenário podem ser destruiídos e alguns lhe darão pontos. Todos os jogadores adoram destruir coisas e este jogo lhe dá a chance de acabar com todos os tipos de mecanismos.

Gráficos

A lista das coisas que poderíamos relacionar aqui não tem fim, mas iremos nomear algumas. Há alguns pequenos problemas de colisão com os cenários de fundo, o que afeta um pouco a jogabilidade. Alguns inimigos têm poucos polígonos, fazendo com que eles pareçam muito simples, mas a câmera pode ser problemática às vezes, escondendo um inimigo que você deve destruir para passar para a próxima tela. Os modelos dos Jedis são muito bons comparados com o resto do jogo. Há bons efeitos especiais, como quando você corta um inimigo com seu sabre de luz a eletricidade no ar brilha e voa faíscas. As animações dos ataques estão com ótima qualidade.



Som

Não há muito o que discutir. Todas as músicas da série ST para jogos sempre foram de primeira! Star Wars não carregaria tal título sem a música clássica de John Williams. Se as músicas não forem baseadas no filme, então o jogo não está certo. Cada música do jogo foi retirada do filme, ou seja, você poderá desfrutar de um som com muita qualidade enquanto corta alguns inimigos ou enfrenta Darth Maul. E como as músicas, os efeitos sonoros foram tirados diretamente do filme.

Finalizando

Jedi Power Battles tem potencial para ser o melhor jogo da série Stars Wars para o PS, ainda que apresente alguns pequenos problemas com gráficos e jogabilidade.







PLAYSTATION

STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLES

LUCAS ARTS - CD

AÇÃO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.1	INOVAÇÃO	3.3
SOM	4.6	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	3.5		

4.0

PRÓS
- Músicas do filme juntamente com alguns efeitos sonoros
- Bons efeitos especiais e dificuldade

CONTRAS
- A jogabilidade apresenta alguns pequenos problemas no começo

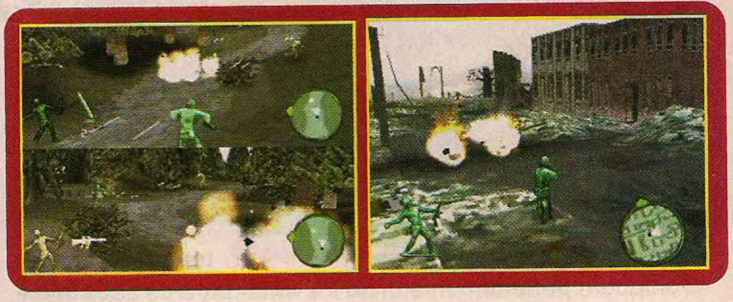
プレイステーション





ARMY MEN WORD WAR

OS SOLDADINHOS VERDES ESTÃO DE VOLTA



Olhe, outro jogo Army Men. Adivinhe que pontuação este jogo irá levar... Deus abençoe a franquia de Army Men. Este jogo poderia ser maravilhosamente bom, mas o jeito é se conformar com ele sendo bom.

Jogabilidade

De acordo com o World War, Army Men 3D ganhou um prêmio, pois foi muito melhorado. WW usa a mesma fórmula que Army Men 3D . World War o coloca na pele de "surpresa!", um soldadinho de plástico do exército verde.

Aparentemente acontece um desentendimento entre o exército verde e o exército bege, ocasionando um início de guerra (de novo). É claro que se eles ficassem em paz, haveria um fim para a série e o mundo poderia dormir em paz. É bem parecido com o que acontece em Gothan City quando o Batman prende o Coringa, mas isso não irá acontecer. Graças ao poder do exército bege, todos os soldados do seu exército estão fora de ação e só restou você e alguns soldados. Você irá guiar seus soldados por várias missões, acabando com tudo o que aparecer. Não há nada de novo aqui, nem a estória ou mesmo a jogabilidade, a não ser a opção de escolha de armas e metralhadoras. O grande problema do jogo deixou de existir, que eram os gráficos meio ruizinhos. Nesta versão eles estão bem melhores.



A jogabilidade aqui deixa um pouco a desejar. Enquanto o seu pequeno soldado verde corre em cenários super legais e bonitos, o frame rate pode chegar a cair um pouco, mas nada que chegue a ser prejudicial (às vezes, quando há um inimigo atrás de você, sua chance de morrer é grande devido a lerdeza para se virar, mas também não é para tanto se você ao menos sacar como funcionam os controles).

Há algumas armas para se escolher, deixando o game ainda mais animado e divertido. Elas variam de uma baioneta para o AK - 47 e de simples granadas para um morteiro e lançadores de foguetes, de um lança chamas para uma metralhadora, bem você pegou a idéia. Se tiver sorte poderá até pegar uma arma a lá Medal Of Honor que é a Howitzer. O jogo também é muito difícil, até mesmo no modo fácil — não pense que ele se torna fácil com o tempo, aqui você deve mostrar que é bom e duro na queda contra o inimigo.





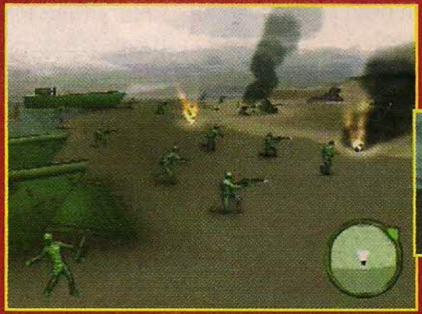


Gráficos

Parece que a 3DO aprendeu alguns truques de gráfico. Enquanto que o trabalho de textura não seja animal, realmente foi melhorado em seus últimos jogos. Se foram os raios de luz terríveis para cada explosão. Agora temos explosões, animais e até trilhas de fumaça e tudo mais. Como já dissemos antes, agora o trabalho de textura parece estar melhor do que qualquer outro jogo da 3DO. Não há mais aquele compartilhamento de texturas que havia nos outros jogos e as coisas que vê aqui são bem variadas, variando de grandes pedras na praia até florestas. O framerate também está bom e não há nenhum slowdown (apesar do personagem principal ser muito lento para se virar). Não aparece muitos personagens na tela de uma vez, mas é preferível ter uma framerate boa com poucos detalhes, do que uma super detalhada e muito devagar. A interface no entanto é como a dos jogos antigos. E realmente parece que quando terminaram a interface, eles colocaram apenas um cenário de fundo, alguns textos e personagens e música. Realmente não mostra imaginação ou esforço e é bem fraca. O som do jogo é nada mais do que decente. Não há nenhum momento que chega a impressionar, mas ao mesmo tempo não há nenhum som horrível o bastante. A música se encaixa adequadamente à ação e nada mais. Os efeitos estão bem feitos também, mas novamente não merecem um prêmio. Há um bom barulho para as armas grandes e os barulhos das metralhadoras são bem claros. Não há falas e a apresentação ao todo do som é um pouco falha.

Finalizando

Enquanto que o mais novo jogo da série Army Men não mostre nada de novo ou que impressione, muita coisa foi melhorada nos gráficos. Estes jogos ainda precisam de MUITO trabalho para se tornarem divertidos, mas pelo menos sabemos que a 3DO está se esforçando.











PLAYSTATION

プレイステーション

ARMY MEN WORLD WAR

3DO - CD

AÇÃO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.3
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	3.6		

3.8

PRÓS

- Os gráficos ganharam uma melhoria
- Bastante ação e combates intensos

CONTRAS

- A jogabilidade é um pouco presa

GIGA WINGS

SUCESSO DO ARCADE NÃO MOSTRA POTENCIAL NO DREAMCAST!




Após um longo período em produção, o jogo de tiro voltou triunfante para o mercado. Armado com gráficos 3D e jogabilidade profunda, Giga Wings mais uma vez encontrou o seu lugar no coração da massa. A Capcom lançou Giga Wings, provando que há muito mais para um bom jogo de tiro do que um design legal. Até mesmo a história do game é legalzinha, dando um sentido do "por que lutar". Um dia, o Medallion of Wisdom caiu de seu santuário no céu. Os humanos logo descobriram que equipando seus aviões, trens e outras coisas com este metal, dava a eles o poder de Deus. Naturalmente esta medalha caiu em mãos erradas e é o trabalho de quatro pilotos lutar contra os malvados para destruí-los. Para ajudá-los, estes pilotos têm um novo poder conhecido como Reflect Force. Como o seu nome já indica, é possível refletir os tiros dos inimigos. Enquanto este poder pode ser usado quantas vezes quiser, haverá um curto período de tempo entre usá-lo uma vez e outra. Em adição à Reflect Force, cada piloto tem a sua própria arma, variando de aumento de ataque e força, até bombas que varrem a tela toda. A Reflect Force embora seja um grande conceito, o que envolve o jogo é algo muito mais "quente".

O game Giga Wings começa como um jogo de arcade da placa CPS2, a dificuldade que sai das raízes do arcade é aparente, tornando o game impossível! Isso pode parecer exagero, mas você irá usar muitos continues na experiência de conseguir chegar ao final. A tela está sempre cheia de raios, balas e outros tiros. Embora a Reflect Force seja uma boa vantagem contra isso, o seu tempo de recarga é muito difícil. Mas é a dificuldade do game que dá todo um brilho e sempre instiga você a não se deixar ser derrotado. Mesmo Radiant Silvergun, que de fato é o jogo de tiro de mais qualidade já visto até hoje, é exatamente o oposto: o jogo é difícil até certo ponto, mas quando usa continue, consegue pelo menos progredir e avançar aos poucos. Graças aos continues ilimitados de Giga Wings, você pode optar por terminar o jogo na primeira vez que jogar, o que irá durar cerca de uns 30 minutos.

Jogar com os outros 3 personagens não adiciona nada ao jogo, a não ser um pouco o armamento e jogar as fases em uma ordem diferentes. Sem segredos, sem fases diferentes ou novos finais. Enquanto Giga Wings é um jogo impressionante para a CPS2, para Dreamcast ele é apenas satisfatório levando em conta sua diversão. O poder do DC dá um bom fluído ao jogo e sem medo dos temidos e chatos slowdowns. A Capcom trouxe belos gráficos para o arcade, mas infelizmente os gráficos no DC não se mostram semelhantes . As animações são um tanto bruscas e as cores estão balanceadas. O time de áudio da Takumi não é melhor do que o time de arte, trazendo efeitos sonoros simples demais. Giga Wings foi feito para super fãs do gênero, compensando a ânsia dos apreciadores do gênero.









DREAMCAST

ドリームキャスト

GIGA WINGS

CAPCOM - GD

NAVE - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	2.9
SOM	3.3	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.6		

3.8

PRÓS
Dificuldade extrema e continues infinitos para poder superar os quase impossíveis desafios

CONTRAS
O game perdeu muito em termos gráficos em relação ao arcade

AMPLIE SUAS FRONTEIRAS

CHEGOU O SEU CURSO DE ESPANHOL EM REVISTA E CD



APRENDA A 2ª LÍNGUA MAIS FALADA DO MUNDO

THE KING OF FIGHTERS '99 -EVOLUTION-

SNK ACERTA NOVAMENTE!

Com a popularidade dos jogos de luta incluindo modos Tag Team deste ano, era natural que a SNK fosse seguir o conceito e oferecer aos fãs seu consagrado game de luta. Além do que a SNK foi a primeira companhia a fazer um jogo de luta com times. Mesmo que não seja tão bem feito como Marvel vs Capcom 2, ou tão profundo como o Tekken Tag Tournament da Namco, o mais novo lançamento da companhia é um passo na direção correta. Em KOF '99: Evolution, sua fórmula começa a mudar.

The King of Fighters passou a ser um hobby para muitos jogadores, sempre procurando ser o melhor. Por ser um ótimo passatempo para alguns, ainda acham que faltam alguma coisa no game. Passa a ser até normal que os maiores fãs do game digam "pena que não dê para trocar de personagens", ou " eles não deveriam melhorar os detalhes de sprites dos personagens?" Comentários a parte, todos os fãs sempre procuram ver alguma coisa que poderia tornar o game ainda mais divertido e muito melhor. E de todos os melhoramentos que estávamos esperando, o mais importante é o sistema de times. Bem, temos de nos contentar usando suprimentos de Striker Bombs que, como você já deve saber, pode chamar um 4º membro do time para usar um ataque especial de algum tipo. A coisa boa do sistema de Striker é que mostra que as coisas estão melhorando. Outro melhoramento feito em KOF '99: Evolution são as pinceladas nos visuais 2D. É verdade que os personagens de sprites pareçam realmente bons quando comparados com outros títulos no gênero, mas o seus detalhes ficam um pouco sumidos. Mais pixelados do que nunca, Ryo e seus amigos realmente estão mostrando a sua idade. Mais uma vez os cenários de fundo ganharam um trato todo especial, passando a ser totalmente 3D, ou seja, duas vezes melhor do que os cenários do jogo do ano passado, os cenários de Evolution são bem impressionantes (você pode ficar de queixo caído quando ver o cenário do jardim juntamente com aquela chuva muito mais realista, com direito a relâmpagos maravilhosos que podem ser vistos à distância). Para compensar a monotonia de ficar no mesmo estágio o tempo todo, cada fase possui duas versões. Enquanto as diferenças delas sejam mínimas (como os estágios do aeroporto e do museu), outras podem ser drásticas (como nos esgotos e no laboratório). Um grande salto para os cenários que agora estão mais coloridos.













DREAMCAST

THE KING OF FIGHTERS '99: EVOLUTION

SNK - GD

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

ドリームキャスト

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.4	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.2		

4.4

PRÓS
Um monte de adaptações caraterísticas para consoles caseiros, Striker extras e todos os personagens acessíveis

CONTRAS
Ainda existem alguns loadings...









A seleção de personagens melhorou em alguns aspectos e piorou em outros. Embora o número de lutadores seja menor que o do ano passado, os combatentes estão muito mais balanceados do que antes. Novas adições como o último chefe Krizalid e o "Frankenstein" conhecido como K' Dash oferecem um visual mais dark para o universo de KOF. Mas ainda há segredos a serem revelados e seguindo o que parece uma nova mania hoje em dia, os segredos são descobertos por um sistema de pontuação. Quanto mais alta for a dificuldade que estiver jogando, mais pontos irá receber durante a batalha, isso com certeza permite que você destrave Strikers secretos, os quais são bem mais poderosos do que os normais — o único meio de ver Billy Kane e Yamazaki é por este método, então ganhar pontos logo se tornará a sua meta principal.



Um toque estranho no entanto, os pontos podem ser ganhos no modo arcade ou até mesmo lincado com um Neo Geo Pocket. Todos os outros modos do jogo não dão pontos. A jogabilidade é a mesma de 6 anos atrás, uma mistura das séries Art of Fighting e Fatal Fury. Dois botões de soco e 2 botões de chute são o necessário para detonar o seu adversário. E quanto mais avançar no jogo, ele irá ficar mais difícil e desafiará a sua habilidade como nunca. O que a série realmente precisa é de mais combos (mas nada daqueles apelativos combos de 100%). Sendo um produto muito melhor que o Dream Match 1999, KOF '99: Evolution está chegando cada vez mais perto de virar o melhor jogo de luta para console caseiro. Evolution pegou as partes boas do seu estilo 2D para manter os novatos no jogo e os veteranos contentes. Então, você conta com o bom e velho som de qualidade, gráficos belíssimos (principalmente os cenários e seu novo visual 3D), animação fluente, novos Strikers, jogabilidade de primeira, adaptação de modos para consoles, personagens bem mais equilibrados, muita pancadaria e possibilidades para seu maior divertimento. Sendo assim, mais uma vez a versão Dreamcast se mostra superior ao arcade para a alegria de seus fãs proprietários do console da Sega.













MARVEL VS CAPCOM NEW AGE OF HEROES

A MAIS NOVA SENSAÇÃO NO CROSSOVER DA CAPCOM!!!

Tirando alguns obstáculos para os fãs domésticos, o mais novo jogo de luta da Capcom permanece em primeiro lugar. Um super hit nos arcades do Japão e dos EUA, MvsC permanece como um dos melhores jogos de luta para os consoles caseiros. Com tanto sucesso e possibilidades de novas idéias, era apenas questão de tempo para que ele ganhasse uma seqüência. E então chega MvsC2: New Age of Heroes. Pegando tudo do primeiro e melhorando tudo, acrescentando mais alguns extras, como é de costume da Capcom. Para aqueles que queriam mais, esta é a resposta a suas preces. Com mais personagens, mais animações e cenários e toneladas de segredos, New Age of Heroes oferece bem mais do que apenas um update. Para começar, houve uma grande melhoria nos gráficos. O game roda em um belo 640x480 e com um frame rate fantástico, além de uma ótima animação e efeitos que contribuem para o ambiente 2D muito bem movimentado. O número de personagens selecionáveis aumentou drasticamente. No começo há 24 personagens (um número que aumenta com os personagens secretos) e você poderá destravar mais 32! Resultando em um total de 56 criações da Marvel e da Capcom. O incrível Hulk, Spider-Man, Cable, Ryu, Jill Valentine e Hayato são apenas alguns deles. Um grande adicional para aqueles que gostam de usar muitos personagens é o Team Structure. Ao invés de escolher 2 heróis para jogar, você pode pegar agora 3. Misturando a variedade de ataques tendo um trio de garotas, fortões ou ciborgues realmente intensificam a diversão. Quer o esquadrão do X-Men com a Tempestade, Wolverine e Cyclop? Você pode! Quer o time dos vingadores? Você também pode escolher (Hulk, Capitão América e Homem de Ferro)! Com os times de 3 pessoas e a variedade de personagens, as possibilidades quase não têm fim. Este jogo também tem um layout diferente dos jogos tradicionais da Capcom. Trocado por um esquema parecido com os dos jogos de luta da SNK, os golpes médios se foram. Os socos fortes e fracos agora têm golpes curtos e longos para possibilidades de grandes combinações de golpes.







Enquanto muitas pessoas possam reclamar dos botões perdidos, você não sentirá falta deles. Uma outra adição é o sistema Assist. Muito parecido com a opção do Helper do original, o Assist está bem mais útil do que antes. Controlado pelos botões finais de seu controle, você pode chamar um de seus amigos para fazer um ataque especial para você. Diferen-













te do primeiro jogo e seu limite de apenas um tipo de batalha por personagem, a seqüência permite que você escolha 3 tipos diferentes de ataques para ajudá-lo. Os 3 ataques, "Alpha", "Beta" e "Irregular", têm seus próprios usos vitais nas batalhas. O Alpha faz com que o personagem execute um ataque no solo. Seja uma fireball, um super soco ou qualquer outro tipo de ataque no chão. Os movimentos Beta são o oposto do Alpha e são executados no ar. Infelizmente a maioria destes golpes são difíceis de acertar e nem são muito eficazes. E os ataques Irregular, os quais dependendo do personagem que estiver usando são os mais selvagens e divertidos de se assistir. A habilidade de recuperar sua energia, roubar energia do oponente, ou apenas provocar o personagem é muito legal. Diferentes tipos de combinações de assistentes podem produzir efeitos interessantes encorajando algumas experiências de sua parte.

Os Super Combos também voltaram e estão mais refrescantes e agressivos do que nunca. A maioria dos favoritos do original voltaram adicionados com alguns novos. Os ataques simultâneos de crossover estão aqui também, mesmo que não estejam tão personalizados como aqueles do primeiro jogo, ainda estão muito brilhantes e explosivos. E mais importante, os ataques combinados de 2 ou 3 personagens podem até decidir o vencedor de uma luta. Diferente de outros jogos que você deve acabar com o último chefe em um certo nível de dificuldade, ou usar códigos secretos, os segredos são descobertos com pontos. Em um método parecido com o de Soul Calibur, cada vez que derrotar um oponente, praticar alguns movimentos na "Sala de Perigo", ou tentar alcançar uma pontuação maior do que antes, você acumula pontos e níveis de experiência. Separado em 3 classificações de pontos (AP, NP e VP), o jogo vacila um pouco. Enquanto que o AP pode ser ganho quando se luta em alguns sistemas caseiros, os segredos que eles podem descobrir são limitados. Com a exceção de roupas com cores diferentes e estágios secretos, o AP destrava apenas cerca de 6 personagens. Com tantos personagens no jogo, logo você não terá mais motivação para continuar ganhando pontos. Os VP e NP só podem ser ganhos corretamente no Japão, tanto usando a Internet, ou a compatibilidade do VMU com o Arcade, então as chances de destravar alguns combatentes legais aqui na versão americana é bem baixa. Enquanto estes saves podem ser encontrados na Internet para podermos pegar os personagens, muita gente vai sentir falta de conseguir habilitá-los por sua própria conta.

O que acontece com os fãs sem um acesso a Internet? A mancada de não dar para ganhar pontos de VP e NP de outra maneira, de um certo modo é frustrante. Com os problemas de lado, MvsC2 é uma bela maneira de passar o tempo. Jogando por horas e horas, você poderá ser capaz de não parar. Com um lançamento doméstico mais do que certo e com melhoramentos à vista, será que New Age of Heros poderá vencer Soul Calibur e se tornar o melhor jogo de luta para o DC? Comprove você mesmo!









DREAMCAST

ドリームキャスト

MARVEL vs CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES

CAPCOM - GD

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	4.5
SOM	4.5	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.7		

4.6

PRÓS
Uma porrada de detalhes e muitos personagens secretos. Som, jogabilidade e principalmente a diversão

CONTRAS
Quem não tem acesso à Internet, não poderá destravar alguns personagens secretos

STAR WARS EPISODE I: RACER

SEU DREAMCAST VAI ESQUENTAR COM ESTA ALUCINANTE CORRIDA DA LUCAS ARTS

Adaptando e expandindo uma das melhores cenas de um dos melhores filmes parece ser o ideal para um bom jogo, certo? A promessa por trás de Star Wars Episode 1: Racer é você entrar no Podrace e dar o seu melhor. Na corrida, cada participante dirige um veículo que é uma cabine pequena literalmente com dois ou mais motores de máquinas. Estes veículos alcançam 600 milhas por hora e nunca sobem mais do que alguns pés do chão. Quando os produtores da Lucas Arts leram o script do filme, a cena do Podrace recebeu votos de todos para ser o jogo que iria introduzir "a nova franquia de jogos" e é claro que muito foi adicionado para a cena de 10 minutos.



Ao invés de simplesmente correr no curso do mundo deserto de Tatooine, você tem 7 planetas adicionais e mais de 20 pistas para correr, assim como cerca de 20 pilotos como o jovem Anakin Skywalker. A jogabilidade é muito parecida com os outros jogos de corridas futuristas por aí afora, como Wipeout XL e o F-Zero da Nintendo, exceto que neste jogo não há power-ups para pegar e não se pode usar armas ofensivas em seus oponentes, pelo menos até que você libere o chefe principal como personagem selecionável (para você ver, o game não é apenas uma adaptação). Você compete em uma série de modos de torneio com 4 ou mais corridas em cada. Caso consiga se posicionar em 4º lugar ou melhor, poderá continuar para a próxima corrida e ganhar dinheiro para dar upgrades para o seu veículo. Você irá precisar destes upgrades contra os oponentes com uma IA muito boa. A característica principal que STEI: Racer oferece sobre seus competidores é um sentimento de velocidade que vai além de qualquer outro por aí.



Você virá para







DREAMCAST

STAR WARS EPISODE I: RACER

LUCAS ARTS - GD

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

ドリームキャスト

GRÁFICO	4.3	INOVAÇÃO	2.8
SOM	4.8	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.2		

4.1

PRÓS

Adição de novos elementos e modos, alta resolução dos gráficos e uma trilha sonora de primeira

CONTRAS

Não poder ganhar dinheiro em corridas anterioes para poder dar upgrade em seu veículo







obstáculos como pedras ou enormes naves que aparecerão tão rápidas que você terá que ter muitas habilidades e sorte para se esquivar. Mas o que faz da velocidade divertida é a combinação de uma grande engine com ótimos controles. Você usa o controle analógico para controlar a sua nave. Colocando completamente para frente na alavanca analógica, irá fazer com que use o nitro. O Setup é simples e elegante. Na parte gráfica está exatamente igual a versão PC, garantindo alguns efeitos legais sobre a versão de N64, mas nenhum efeito de sombra que dava a ilusão de grande velocidade. Os mundos têm um visual metálico um pouco fraco como o do PC. Com isso, os ambientes são incrivelmente bem feitos.

As pistas Oovo IV e a Mon Gazza são em algumas vezes tão estonteantes que farão com que você bata quando estiver olhando para as paisagens. Pop-ups que ocorrem de tempo em tempo, não atrapalharão muito, mas devido a alta velocidade do jogo, você irá querer ver o mais longe que puder e certamente não conseguirá. Este pop-up não é tão ruim no modo de 2 jogadores e o frame rate se mantém muito bom. Os efeitos sonoros do jogo são bons, mas os comentários dos pilotos são bem bobos e repetitivos. O que também vale ser notado é que o jogo começa bem fácil e de repente fica muito difícil, até o ponto que terá que ficar jogando em todas as pistas para aprimorar os reflexos. Sem os upgrades dos veículos e o dinheiro extra, você come pó dos outros pilotos. Bem, como você não pode voltar nas corridas para ganhar mais dinheiro, esta é a unica maneira de ter sucesso.

Uma característica legal que adiciona algo mais ao jogo é o modo de 4 personagens controlados pelo computador no modo multiplayer. Se eles estiverem com a IA normal ou fácil, você nem notará a sua existência, mas se jogar numa dificuldade muito alta, terá um grande desafio a sua frente. Racer é inacreditavelmente rápido e é um jogo super divertido, uma vez que se aprofundar nele. Mesmo que ele não tenha usado boa parte da capacidade gráfica do sistema, a jogabilidade é ainda muito sólida e se encaixa muito bem para o gênero de corrida futurista no DC.















TIME STALKERS

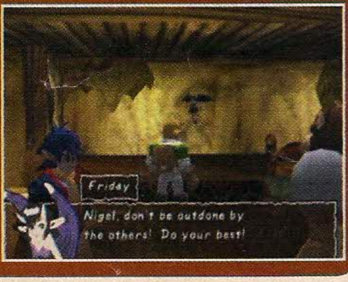
NÃO SE DEIXE ENGANAR PELO NOME...



Time Stalkers é bem diferente do que qualquer outro RPG que você já jogou. De fato, ele não é melhor descrito como o RPG japonês básico a moda de Final Fantasy ou Grandia, tirando a presença de batalhas baseadas em menus, hit points e experiência. É óbvio que a Climax tentou fazer algo diferente aqui e certamente conseguiu. No entanto há algumas coisas que não foram acertadas antes de ser lançado e isto atrapalha um pouco.

Você entra na pele de um guerreiro que encontra um velho livro. Lendo o livro, Sword é levado para um mundo de fantasia. Este mundo é construido com peças diferentes cada uma parecendo ser de um lugar diferente e tempo. Em uma parte do mundo há uma casa em cima do casco de uma tartaruga gigante que está flutuando por 3 balões. Perto disso há uma cidade moderna que lembra o Japão, completa com uma loja de conveniência e moradores chamados de Yoshimori, Shiori e Kahori. Qual é o problema com o mundo e por que Sword foi levado para lá? Você terá que descobrir isso da maneira mais difícil. Infelizmente, todas as revelações do mundo são feitas de uma maneira menos dramática e mais horrível. A tradução feita pela Sega passa um pano no começo, mesmo que fique confusa no final, mas o que está em questão é a tentativa do jogo em ter poucos diálogos e cenas dramáticas. A história de Time Stalkers teria mais inspiração se os personagens conversassem um pouco mais. O mundo é colorido, brilhante e tem buracos bem colocados onde novas terras aparecem. Ignorando a terrível câmera a qual faz parecer que todo lugar que está indo é impossível de chegar (pense na versão japonesa de Blue Stinger só que em um nível muito mais baixo), você sempre estará ansioso para explorar novas regiões. Os segmentos individuais são pequenos, não chegam nem perto de Final Fantasy, mas certamente são adequados e se encaixam muito bem com o jogo. Ainda melhor são as personalidades encontradas no jogo, algumas na forma controlável e outras não. Todos eles se encaixam à sua região. Você irá passar por selvas, pequenas e grandes cidades japonesas, cidades de contos de fadas com habitantes no estilo "coelho" . É bem divertido quando os personagens saem de suas áreas, mas isso acontece pouco. Os personagens jogáveis também chegam de áreas e tempos diferentes e são muito bem modelados (mesmo que sejam de algum modo cheio de blocos). A Climax voltou ao passado e trouxe personagens de seus jogos. Sword é original do jogo, mas também encontrará personagens de Land Stalker, Lady Stalker e a série Shining . E antes que algum engraçadinho pergunte, "Lady" é de "Lady Stalker" adaptação de Land Stalker para o Super Famicom. O mundo e os personagens são únicos, isso faz do jogo ainda mais original. Não é o seu RPG básico e seus problemas vem em algumas características que a Climax colocou mas que não funcionam bem. A primeira de todas é o sistema de calabouço do jogo. Você irá encontrar nove calabouços pelo jogo e como Sting e o Evolution da Ubi Soft, você simplesmente vai do fundo para o topo pelos andares aleatoriamente gerados. Diferente de Evolution, estes andares são tão curtos que você não precisará ficar parando na metade. Como Evolution, há um sistema de auto mapeação que mostra aonde está indo e deixa tudo bem claro. Uma característica única do jogo é o sistema de procura onde você deve apertar um botão em uma área limpa para procurar itens. Os personagens tem um medidor de fome, a qual aumenta a cada vez que aperta o botão de procura e se um personagem estiver com fome, ele não poderá mais procurar por itens, até que a fome dele seja saciada. Isso não é difícil pois o jogo coloca itens pelo calabouço inteiro. Tam-













bém há inimigos nos calabouços e você luta com estas criaturas em batalhas baseadas em menu, com algumas mudanças. Os personagens tem HP, MP e raramente visto um medidor de vigor.

Em Time Stalkers os movimentos básicos drenam o medidor de vigor, o qual parece ter sido feito para calcular melhor seus ataques, mesmo que isso não interfira muito. Alguns grupos de inimigos podem te cercar te atacando pela frente e outros por trás. O mais interessante de tudo é o medidor de agressão que os inimigos tem. Em Time Stalkers nem todos os inimigos te atacam, de vez em quando um inimigo sai correndo e então você deve atacar. Tudo isso é baseado no nível de agressão do inimigo. Há vários inimigos que não querem lutar, daí é preciso tomar a iniciativa - o que era muito difícil pois a aparência dos inimigos é legalzinha. Então, por que iria começar lutas se pode seguir o caminho adiante para cima? Bem, o chefe no final do calabouço tende a ser do tipo agressivo, então passar por ele é um pouco difícil se seus heróis não estiverem experientes. O jogo tem uma característica interessante de como os seus personagens melhoram. Na tentativa de ganhar experiência após as batalhas é dado a você uma opção de atualizar todas as estatísticas no final de cada andada. Melhorar o seu ataque, a sua defesa - você decide. Toda vez que terminar um calabouço a experiência de seus personagens volta para 1 e todas as estatísticas voltam para o nível que estavam. Os seus personagens evoluem durante o curso passando de classe e ganhando novas habilidades. Até agora você deve estar pensando que Time Stalkers é um RPG pobre num mundo maravilhoso assim como seus personagens, mas espere até conhecer a melhor característica do jogo, o sistema de capturar inimigos. Em Time Stalkers você junta a sua equipe e luta num calabouço como em Dragon Warrior ou qualquer outro RPG, mas desta vez é um pouco diferente. Ao invés de uma equipe com muitos heróis, os grupos de Time Stalkers consistem apenas de um herói principal e duas criaturas inimigas que capturou para te ajudar. Durante a batalha há uma opção de capturar os inimigos e guardá-los em tubos. Você pode capturar e guardar 7 inimigos e trazê-los para seu lado. Em outras palavras você os usa na batalha como qualquer outro personagem, selecionando movimentos no menu e eles como qualquer outro personagem podem passar de nível e ganhar habilidades novas. Os inimigos podem ser tirados de um calabouço, ganhar nomes e melhorados em mini-games no VMU. O jogo em sua primeira aventura é muito curto. Há apenas 9 calabouços pela história sendo impossível ver todas as habilidades e forças dos personagens. O jogo tenta arrumar este problema trazendo um sistema de mini aventura. Você fala com um personagem coelho chamado de Noiman, o qual te dá serviços nos calabouços. Vá para um certo andar, ache um certo item, lute com um novo chefe... E se tiver sucesso em qualquer aventura destas irá ganhar mais ouro e itens de Noiman. Essa característica é legal mas o jogo poderia ter mais conteúdo. Também há outros problemas. O jogo tem uma limitação idiota que não permite que carregue 4 itens por calabouço. O resultado? Qualquer item que pegar no calabouço é inútil a não ser que venda ele. E tudo isso é prejudicado com os gráficos ruins do jogo, assim como o seu sistema de câmara que é terrível, mas você pode mudar a câmera para a sua comodidade e há um efeito de transparência para que você possa ver melhor... Foi uma boa idéia mas este efeito de transparência é tão feio que vai te deixar sempre confuso.









Time Stalkers tem grandes idéias por trás, mas tem muitos problemas que atrapalham demais. Atualmente EGG é o único RPG válido para o sistema. Time Stalkers é melhor do que Evolution, devido principalmente pelas idéias originais do título. Para falar a verdade, guarde seu dinheiro até que um RPG de verdade chegue para o sistema. Com um pouco mais de trabalho a Climax poderia ter deixado o jogo muito melhor.





DREAMCAST

ドリームキャスト

TIME STALKERS

SEGA / CLIMAX - GD

RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.4
SOM	4.0	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	4.5		

4.0

PRÓS

Os gráficos continuam bonitos e com mundos variados

CONTRAS

O storyline ficou meio confuso, do mesmo jeito que a jogabilidade limitados

JEREMY M

"ISSO ERA REALMENTE NECESSÁRIO?" É A PERGUNTA QUE O JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 DA ACCLAIM DEVE ESTAR FAZENDO.

Com o Supercross 2000 da EA já no mercado e o Excitebike 64 no horizonte, a pergunta fica difícil de se responder. Jeremy McGrath é um jogo divertido de corrida e é carregado com opções, mas com um super jogo que está para sair, será que realmente precisamos (ou queremos) outro jogo de corrida?

Jeremy McGrath é no estilo arcade. As motos alcançam altas velocidades com facilidade, mesmo após uma grande colisão. Isso de algum modo pode deixar a desejar para alguns puristas do esporte que preferem Superbike 2000 que leva mais a sério as leis e físicas, mas para os jogadores casuais isso é muito bem vindo. O jogo ao todo tem uma ação rápida e muito fácil (mesmo nos modos mais difíceis) de se jogar e manusear o controle. O trabalho de câmera do jogo faz um trabalho excelente em seguir o jogador sem causar confusão e a configuração da câmera é uma grande vantagem para o jogador deixá-la ainda melhor. Os dois controles de breque (frente e trás), mesmo que raramente sejam usados, são bem úteis quando se encontra uma curva bem fechada que não pode-se diminuir a velocidade. Mas os breques serão usados raramente. É possível alcançar altas velocidades na maioria das pistas (bem na moda arcade) uma vez que se acostumar a fazer curvas. Você pode esperar voar muito aqui como em Superbike 2000, as pistas são completas com rampas e tudo mais. O jogo tem uma característica que permite que execute as manobras mais loucas no meio do ar. Uma vez que estiver no ar, o botão de manobras (R) junto com uma combinação de outros botões, irá executar movimentos como o No Hander, Recliner e o Super









NINTENDO 64

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

ACCLAIM - N/A

MOTOCROSS - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.7	INOVAÇÃO	3.0
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.7		

3.7

PRÓS
As músicas / O som dos motores / O editor de pista

CONTRAS
Poucas pistas / Pistas muito parecidas umas às outras

ニンテンドウ64









MCGRATH SUPERCROSS 2000

Mac. Enquanto estes movimentos não adicionam muito para o jogo, a presença deles, de algum modo, parece sem lógica, mas são um pouco divertidos.

OS GRÁFICOS





Graficamente, Jeremy McGrath é uma mistureba total. Enquanto os pilotos são um pouco feios (além de mal animados), os ambientes são surpreendentemente belos para o N64. Mesmo que não sejam perfeitos, eles se movem com um frame rate decente, mas isso é subtraído pelas animações terríveis dos pilotos. Se a Acclaim tivesse tido o mesmo cuidado com os pilotos como teve com os ambientes, a companhia teria um belo jogo em mãos (mas nem por isso o game deixa de ser divertido).

O SOM





Os efeitos sonoros são adequados e não saem muito do que esperamos do jogo: o barulho dos motores das motos, o comentarista e o barulho da terra. The Offspring, a banda punk favorita de todos contribuiu para a trilha sonora e fizeram grandes músicas para se encaixar com este jogo. Para um título baseado em cartucho, a música é surpreendentemente clara.

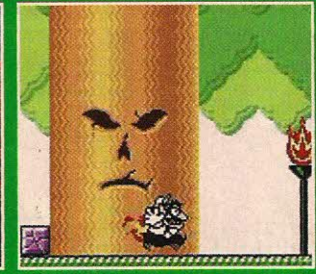
OS MODOS

O modo de multiplayer de Jeremy McGrath permite 4 jogadores ao mesmo tempo. Como pode esperar a frame rate atrapalha bastante, mas se conseguir superar o slowdown, terá uma boa diversão, pois as corridas não sofrem muito. Junto com os modos tournament, single-race, freestyle e rider / track editing, a função de múltiplos jogadores é uma boa adição para o pacote de Jeremy McGrath. Os modos de 1 jogador, enquanto são bem fáceis também são legais, os modos de multiplayer fazem bom uso do que o N64 pode oferecer: jogar com mais três amigos! As opções de configurações, mesmo que bem limitadas, permitem que você faça suas próprias pistas e pilotos, os quais podem ser gravados nos memory packs e usados mais tarde. Mas se Excitebike for da maneira que esperamos, então com certeza ele irá acabar com Jeremy McGrath. Isso nos traz de volta à pergunta original: isso era realmente necessário? Sim e não. Sim porque o estilo arcade de corrida é sempre bem vindo, especialmente em uma área onde há vagas como no gênero de corrida de motocross. E não porque com a chegada de Excitebike 64, as características vencedoras de Jeremy McGrath serão facilmente vencidas.











WARIO LAND 3

A NINTENDO CONSEGUIU MELHORAR O QUE JÁ ERA BOM!

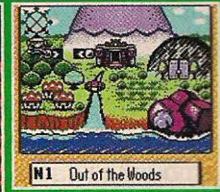
Wario Land 2 era um plataforma de alta qualidade, mas não mostrava a diversão que a Nintendo tinha com a série do bombeiro Mario. O conceito de um personagem invencível deu ao jogo uma boa jogabilidade mas uma curta longevidade. Agora a Nintendo está de volta com o seu 3º título da série, Wario Land 3, tentando superar as falhas do antecessor e melhorando ainda mais a jogabilidade. Animações com qualidade de cartoon pulam da tela enquanto Wario se encontra em um mundo de sonhos. O seu futuro é incerto até que uma figura desconhecida oferece uma fuga a ele. Se Wario pegar as 5 caixas de música irá libertar este poder fantasma da prisão, que irá devolver a Wario o seu corpo físico.

Em uma caverna, Wario se encontra na fase inicial dos 20 estágios, cada estágio contém 4 caixas de música e cada uma pode destravar um outro nível, transformar um level, ter um objeto sagrado e dar um power-up para Wario. Wario está sempre indo e voltando entre as 4 áreas principais do jogo, com cada level sempre mostrando algo novo para descobrir. Como é um mundo de sonhos, Wario não pode ser morto. A sua invencibilidade serve como uma ferramenta para guiá-lo, contando com os inimigos, resultando em uma mudança de status, fazendo com que ele flutue e outras coisas mais. Estes status mudam junto com os 10 power-ups do jogo, o que dá uma variedade de habilidades sem limites. Como Wario não pode morrer, as fases são temperadas com puzzles, os quais são bem difíceis. Você pode usar as moedas para acessar os mini-games inspirados em Mario Golf, que levam a segredos.

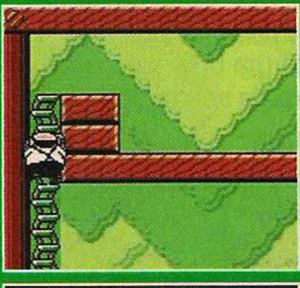
Quanto ao visual do jogo, você conta com personagens bem detalhados e cenários de fundo vibrantes. Cenas de corte aparecem na tela com muitas cores, os gráficos dentro do jogo são do estilo cartoon, tanto nas cenas quanto na qualidade. A Nintendo fez um áudio muito bom também. Os efeitos sonoros são ideais para o jogo e as músicas de fundo são divertida. Há um grande valor de se rejogar Wario Land 3, tendo uma bateria para gravar seu progresso. Adicionalmente há bastante mudança no enredo que o mantém dentro do jogo, além de um chefe final que só vendo para crer. A Nintendo conseguiu transformar Wario Land 3 num tipo de RPG 2D, tendo tudo necessário para a diversão.













GBC — GAME BOY COLOR

WARIO LAND 3

NINTENDO - N/A

PLATAFORMA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	3.2
SOM	4.2	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.6		

4.2

PRÓS

- Gráficos vibrantes, muitos puzzles e vários segredos a serem descobertos
- Jogabilidade excelente para um game de plataforma

CONTRAS

- Voltar muitas vezes na mesma fase

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50



Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50



Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50



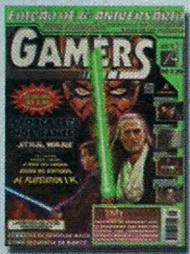
Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50



Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50



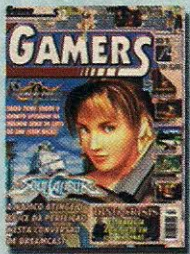
Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50



Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 43
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 44
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 45
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90



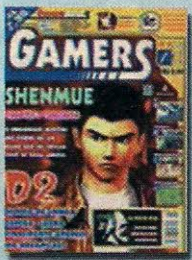
Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 49
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 50
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 51
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 52
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 53
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: __________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

MISSION: IMPOSSIBLE

SEGUINDO OS PASSOS DO ESTILO METAL GEAR...

Sua missão é passar por 10 fases cheias de terroristas. Para ajudá-lo na sua missão, você poderá contar com uma jogabilidade estilo Metal gear, um ambiente muito bem feito e bonito (para um portátil) e um grande arsenal de parafernalia espiã. Antes que esquecemos, não deixe que o espião o veja. Esta frase se auto destruirá em 5 segundos. Saindo um pouco do contexto, a escrita acima parece descrever um ótimo jogo. A jogabilidade no estilo Metal Gear é sempre bem vinda nos jogos portáteis. A habilidade de se usar vários itens e armas também é uma boa alternativa.

Em adição, ótimos gráficos e personagens bem definidos dão uma aura de qualidade para qualquer jogo. No entanto quando o assunto é Mission: Impossible, a medida correta para executar estas coisas foi na medida incorreta. No geral, se uma arma ou objeto está disponível quando necessário, este é um sinal de boa balança no jogo. Infelizmente o uso de objetos em MI é mínimo, roubando de você um degrau da liberdade. Além do mais, o uso de sua arma inicial alerta todos que estiverem na área — geralmente resultando em morte. Mas graças aos risco em que as armas o colocam, não é difícil de se alcançar boas pontuações. Cada vez que o seu personagem se contactar com um inimigo, ele terá que começar a fase novamente. No começo, isso não atrapalha. Mas nas fases mais adiante isso se torna irritante — um medidor de vida seria uma boa característica para o jogo.

Cada level começa com uma tela de objetivos que deve ser cumprida. Atravesse a ponte, passe pelos guardas, cruze um deserto e vá para a casa da vovózinha... Devido a estes objetivos restritos, MI serve como um exemplo de um dos jogos mais lineares da história. Quando o assunto é títulos de Game Boy Color, raramente aparece um jogo que falha na jogabilidade e se dá bem nos gráficos e sons. Os sprites dos personagens são bem feitos, com os níveis de animação de jogos como Tomb Raider. Assim que o jogo progride, efeitos sonoros e mesmo as músicas de MI irão aparecer — somente os jogadores mais exigentes poderiam achar alguma falha nestes efeitos de som.

O produtor Rebellion incluiu uma tecnologia de demonstração legal do Game Boy Color, com um trabalho de frame com o Agent Action Kit. Este kit é mantido por um setup de baterias, permite que você grave nomes, endereços, número de telefones, mandar e receber mensagens por infra vermelho e até usar o GB como um controle remoto. E é esta última opção que causou um alvoroço. Isso faz com que o GB grave os códigos de um controle remoto e depois você pode usá-lo para ligar e desligar um aparelho, mudar de canais e fazer tudo mais que qualquer controle remoto faria. No entanto há um limite de 10 pés de distância para o uso. Como um jogo de aventura, MI foi feito para os super fãs da série que têm tanto tempo e paciência para jogá-lo fase por fase, até chegar ao fim. No entanto, se estiver curioso sobre o Agent Action Kit, então vale conferir.





GBC — GAME BOY COLOR

MISSION: IMPOSSIBLE

INFROGAMES - N/A

AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	3.1
SOM	4.3	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.6		

4.2

PRÓS
Boa trilha sonora, gráficos detalhados e jogabilidade de qualidade

CONTRAS
Não há muita liberdade para se explorar. Muita linearidade

STAR TREK: ARMADA

PUBLICADO: Activision
JOGADORES: 8
GENERO: Estratégia
LANÇADO: 10/04/00
WEB SITE: www.activision.com

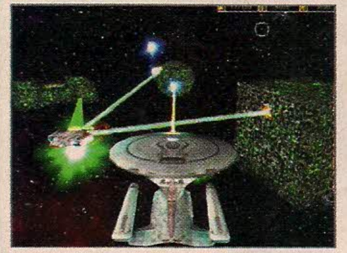
GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, 600 MB de HD, CD-ROM 12x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 650 MB de HD, CD-ROM 24x







A maioria dos jogos Star Trek não são muito bons, mas Star Trek Armada é uma exceção. É um jogo de estratégia em tempo real impressionante que pega emprestado a ação e a jogabilidade de muitos clássicos do gênero. Permite que você entre em batalhas com as raças mais populares de ST e enquanto não seja um jogo especialmente complexo, graças aos seus bons gráficos e jogabilidade. ST: Armada é soberbo, mesmo que você jogue o game em uma perspectiva por baixo parecido com a maioria dos jogos de estratégia em tempo real, a engine de Armada realmente dá ao jogo uma aparência colorida e bela, assim como efeitos cinematográficos graças aos efeitos especiais do jogo. As naves se movem mais ou menos como no filme Next Generation e os episódios de TV, a boa curvatura das naves Federation e Romulan são tão bem feitas quanto a nave Klingon e a nave Borg tem uma geometria plana. Mesmo que as naves de Armada sejam desenhadas em uma escala relativa, as naves das 4 raças se relacionam entre si. Isso é, enquanto a classe Federation Soverein possui muito mais naves do que a Federation tinha, parece que elas são do mesmo tamanho que a classe dos Bvorg, o qual deveria ser bem maior em relação a Star Trek. Tirando o tamanho, todas as naves em Armadas são muito bem feitas. As naves não são as únicas coisas impressionantes nos gráficos de Armada, quase tudo no jogo parece legal. Os torpedos das naves irão bater no campo de força das naves e assim que eles forem destruídos as naves ficarão sem controle até finalmente explodir. Você pode fazer muitos ataques nas outras naves e mesmo assim o frame rate continua ótimo, mesmo em computadores mais fracos.

As batalhas de Armada acontecem no espaço como esperado. E o espaço de Armada é cheio de gases coloridos e nebulosas, cinturões de asteróides densos, estrelas brilhantes e enormes planetas. E tudo isso afeta diretamente a jogabilidade. As nebulosas coloridas protegem qualquer nave que estiver dentro dela possibilitando várias táticas de combate. Os cinturões de asteróides formam barreiras impassaveis, enquanto que buracos negros permitem que você seja transportado para outra parte do mapa.

Os fãs de estratégia em tempo real irão notar que Armada é bem simples. Cada raça tem aproximadamente 5 naves para lutar e cada nave tem a sua contra parte nas outras raças. No entanto, cada nave tem sua própria habilidade especial, que precisa ser pesquisada antes de ser usada e estas habilidades ajudam a distinguir as raças. Por exemplo, o Borg Assimilator pode transportar a tripulação da nave inimiga para a sua própria nave. A Federation pode detectar campos com minas, a Romulan pode se disfarçar e a nave Klingon tem uma grande variedade de armas. Cada raça tem uma nave muito cara com várias habilidades especiais únicas e poderosas. As 4 raças parecem bem parecidas e suas habilidades especiais são bem poderosas. No entanto, a artilharia de longa distância da Federation e Romulan causam tantos danos, que afeta um pouco a balança do jogo. Mas no geral, as diferenças entre as raças só ficam claras quando você ganha o poder total delas e no começo, tanto no modo multiplayer ou single player, o jogo pode ser monótono. Felizmente você pode ajustar os minérios que começa em uma luta de multiplayer, então ficará menos tempo arrumando a sua base e mais tempo lutando com os inimigos.

Armada tem 4 campanhas interligadas, 1 por raça, em adição o cenário final só pode ser acessado quando finalizar todas. Mesmo que a maioria das cenas de corte entre as missões são telas 2D estáticas que não são muito boas, a história que envolve o jogo é bem impressionante, assim como o talento de voz de Patrick Stewart e Michael Dorn, ajuda a manter as coisas interessantes. As campanhas são feitas para serem jogadas em uma ordem específica e as missões ficam muito mais desafiadoras assim que progride e elas tem sucesso em entregar um combate contínuo conhecido neste gênero. Infelizmente os problemas técnicos de Armada são difíceis de não serem vistos em algumas missões. O jogo tem problemas com certas placas de vídeo e modos de vídeo, o que pode resultar no travamento do jogo. A Activision lançou o jogo sabendo de alguns pequenos problemas, mas nada que venha a afetar o game, principalmente sendo Armada um bom jogo.



ST: Armada é um jogo de estratégia em tempo real que os fãs irão adorar graças aos gráficos excitantes e jogabilidade fantástica. Não é o jogo mais sofisticado estrategicamente, mas o seu visual no espaço é maravilhoso e oferece muitos elementos de estratégia. Armada não é diferente dos outros jogos de estratégia, mas o achará muito divertido. Finalmente um jogo que faz justiça a série Star Trek.



AGORA FICOU MAIS FÁCIL
COMPRAR NA INTERNET
DREAMCAST
VMU
FINAL FANTASY VIII
KOF 99
CONTROLE
NEO GEO POCKET
MIND STORMS
THE HOUSE OF THE DEAD
PROGAMES
COMPRE AQUI
www.progames.com.br

THIEF II: THE METAL AGE

PUBLICADO: Eidos Interactive
JOGADORES: 1
GENERO: Ação / p/ pessoa
LANÇADO: 06/04/00
WEB SITE: www.eidosinteractive.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 266, 48 MB RAM, 250 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 350 MB de HD, CD-ROM 12x

Garrett em mais um monte de missões



Quando Thief: The Dark Project foi lançado no final de 1998, muitas pessoas pensaram se alguém iria querer jogar um jogo de ação em 1° pessoa onde o protagonista se esconde nas sombras e mata as pessoas por trás. Ainda bem que a Looking Glass fez um bom trabalho e um novo gênero de jogos de ação nasceu: O jogo de primeira pessoa onde deve se esconder. Agora a Looking Glass volta para o mundo de Garrett o ladrão, com Thief II: The Metal Age.

Enquanto que o jogo não é tão bom como deveria ser, ele oferece uma boa jogabilidade. Como um jogo com uma ótima trama como o primeiro Thief, não é surpresa que a Looking Glass iria continuar a história em Thief II. Após Garrett acabar com os Hammerites e seus serventes mortos vivos na conclusão do primeiro jogo, um novo poder nasce na cidade. Para preencher o espaço deixado pelos Hammerites; Gorman Truart, o novo sherife e o que parece o sucessor dos Hammerites, os Mechanists. Para Garrett tudo é negócio, como sempre, até ele descobrir que Truart estava com ele. Para piorar os problemas de Garrett, Truart se junta ao Mechanists e o líder dos Mechanists, um faminto pelo poder chamado de Karras, tem seus próprios planos.







Esta trama maquiavélica adiciona muito para os roubos do dia a dia de Garrett. Os controles e a jogabilidade não foi muito mudada do original. Os objetivos de cada fase são dados no começo dela através de vários vídeos bem feitos.



Como no jogo original, os objetivos básicos são os mesmos independente do nível de dificuldade, com apenas algumas mudanças nas tarefas secundárias. Por exemplo no modo fácil em uma missão o jogador deve obter algumas informações de alguém. No modo mais difícil, o jogador deve fazer a mesma coisa sem matar ninguém e pode apenas incapacitar 5 pessoas. No modo mais difícil o jogador não deve ser detectado de modo algum. Para complicar estas tarefas, há portas trancadas, armadilhas e etc. Garrett é um ladrão super preparado com um equipamento de abrir portas. Algumas fechaduras são mais complexas que as outras, então os jogadores terão que alternar entre este equipamento. Como no original, as tochas podem





ser apagadas com flechas de água, no entanto, os Mechanists desenvolveram um trabalho formando o "Tesla power distribution", deixando muitos corredores e salas bem acesas. Os barulhos dos pisos em algumas salas podem ser ocultados pelas Moss Arrows (Flecha de musgo) a qual é colocada nos pés de nosso ladrão para ocultar os ruídos de seus passos.

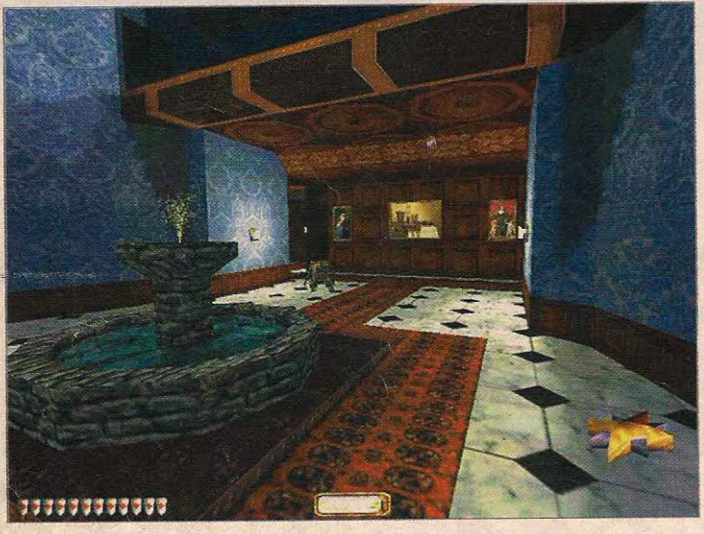




Os guardas humanos em Thief II são preguiçosos e vivem dormindo no serviço. Guardas desavisados podem ficar inconscientes, ou levar uma flechada para um cochilo permanente. Os jogadores irão ver que os guardas humanos e civis, serão suas últimas preocupações. Mas os Mechanists criaram guardas biomecânicos que são muito persistentes e difíceis de despachar. Ainda bem, que eles tem um ponto fraco, mas poder explorar este ponto fraco já é outra história.

Infelizmente, a AI dos guardas humanos é estúpida. Os guardas respondem bem para pistas sonoras, como o som de Garrett abrindo as portas, mas estranhamente, eles não seguem corretamente o som. Eles também reagem bem para os visuais, mas perdem o interesse rapidamente. Os caminhos também são bem feitos: ver um guarda em alerta correndo por uma casa, abrindo e fechando portas atrás dele, pegando elevadores é realmente impressionante. Por outro lado, os guardas que estão perseguindo alguém tendem a ignorar tudo em seu caminho, incluindo o jogador. Um guarda pode ignorar você enquanto acerta-o por trás, dá um sentimento fora da realidade. Do outro lado, o campo de visão e de captação sonora dos guardas é além da imaginação. Um passo em falso e eles irão acionar o alarme e atacar em grupos. Devido a seus pontos fracos não estarem disponíveis quando estão atacando, uma vez que eles te ouvirem ou te verem, quase sempre você morre. Nunca tenha medo no entanto, eles têm uma falha em suas programações que você logo descobrirá e acabará com eles se tiver paciência.





As fases de Thief II são simplesmente estonteantes. Looking Glass certamente sabe como fazer áreas industriais, centro de cidades, ruas das cidades e prisões bem feitas e com muita atenção para os detalhes. E as fases são enormes. Mesmo que haja somente 15 fases no jogo, cada uma levará horas de exploração. Devido a Thief II usar uma versão da venerável Dark Engine, os gráficos do jogo são parecidos com o Thief original. As texturas são bem detalhadas: o mármore, madeira e os pisos são bem reproduzidos. O mesmo no entanto, não pode ser dito para os modelos, com algumas exceções, a sua forma e movimento são cheios de blocos e os humanos em particular tem uma animação desajeitada. Há pouca luz no jogo, mas isso era de se esperar, você deve andar no escuro mesmo. Levando vantagem da tecnologia melhorada de som 3D, Thief II tem um som muito melhor que o seu antecessor. Tanto com fones de ouvido ou caixas de som, esta tecnologia realmente indica onde está a localização dos guardas e até se ele está andando sobre a madeira ou piso normal. A alta qualidade de som tem suas falhas, algumas falas no jogo estão muito mal feitas e a natureza repetitiva dos guardas mecânicos menores irá fazer com que você fique com vontade de enfiar uma flecha em sua boca. O jogo também se esquiva do cenário do chefe da fase que é comum em jogos de primeira pessoa. Infelizmente, a aventura final é no estilo de "FedEx": pegue o item A e leve para o ponto B, receba o item C e assim por diante. O tédio de ter que ficar indo e voltando nas fases realmente desanima um pouco. No final, Thief II é um sucessor e tanto de seu original e traz alguns momentos maravilhosos. Não há nada mais divertido do que entrar despercebidamente na casa de ricos e pegar tudo o que puder e sempre esperando que o guarda fique de costas para você por apenas mais 1 segundo. E no final de tudo, o jogo tem uma grande experiência.







ESCALANET
O Seu Site de Compras e Informações
ANIMAIS & cia
BERNESE MOUNTAIN
Dócil, amigo e companheiro
Pet Terapia
Gente Famosa
GUIA DE REMÉDIOS
4ª Edição
BPR
Em Linguagem Clara, informações sobre:
✓ 800 principais substâncias ativas (NOMES GENÉRICOS)
Estão incluídas também:
✓ 4.500 apresentações de remédios.
Destinado a:
Leigos: para que compreendam os remédios receitados.
Profissionais da saúde: para que orientem facilmente os pacientes.
TV Brasil
Giuliana e Hortência disputam Juanito
Fábio Dias
GAMERS
48
PC INCENDEIA
ESTRATÉGIA PARTE 2 RAYMAN 2
APRENDA INGLÊS EM 90 DIAS
SPEAK ENGLISH
CURSO COMPLETO EM 6 EDIÇÕES
EGITO
Pirâmides
Deuses
Religião Sociedade
A Energia Vital em Suas Mãos
Pegue & Faça
PONTO CRUZ
RECICLANDO
Vidro e retalhos para uma peça exclusiva
www.escala.com.br
escala
MP3 Magazine
Softwares do Mês
30
RURAL
Girassol
ALÔ GAROTA!
Marcello Anthony
JARDINS
VIOLÃO
Marron Brasileiro
O SOM DO VERÃO 2000
É PRA TIRAR O PÉ DO CHÃO
14 MÚSICAS CIFRADAS
MÚSICAS AO VIVO
AQUI VOCÊ VAI ENCONTRAR
www.escala.com.br
CDs
CD-ROMs
REVISTAS
LIVROS
CURSOS

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME



OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XL, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0316

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3362-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - CENTRO - TEL.: (0**14) 227-2477

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROÍ - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames @ franchising.com.br**

RUA PIO XI, N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000